11 2014 206
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
+ ПОСТЕР + НАКЛЕЙКИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

В РАЗРАБОТКЕ

World of Warships
Until Dawn
Survarium
Invisible, Inc.
Hearts of Iron 4
The Crew
Rise of the Tomb Raider
Final Fantasy XV
Magicka 2

ВЕРДИКТ

Super Smash Bros.
Wasteland 2
FIFA 15
Gauntlet
Forza Horizon 2
Alien: Isolation
Sherlock Holmes: Crimes and Punishments
The Vanishing of Ethan Carter
Bayonetta 2
Middle-earth: Shadow of Mordor
D4: Dark Dreams Don't Die
Hohokum

16+

ИГРОМИР 2014

МОР. УТОПИЯ

ИГРОМАНИЯ

11 НОЯБРЬ [206] 2014

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Редакторы — Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Продюсер видеонаправления — Артавазд Мурадян
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android — Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android — Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru — Поповкин Денис
Программирование — Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура — Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик — Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Геворг Акопян
Выпускающий редактор — Эдуард Клишин
Новости — Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов — Георгий Власов
модераторы — Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов — Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии — Алексей Шуньков
Контент-редактор — Евгений Колпаков
Звукорежиссер — Анастасия Медкова
Редактор — Александр Пушкарь
Видеомонтаж — Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Шакиров, Марк Юзенас, Александра Строганова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — vozvrat@igromania.ru
Менеджеры — Дина Ситдикова dina@igromania.ru; Юлия Поржежинская yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Текущий номер прошел под знаменем «Игромира». Еще за месяц до священнодействия мы начали готовиться к выставке. Традиционно — с плясками, бубном и отчетливым пониманием, что успеть сделать все, что хочется, просто невозможно. Разумеется, все не успели, но и программу-минимум перевыполнили с запасом.

Успели побывать почти на всех стендах, устроили маленький междусобойчик с читателями в игромировском кинотеатре, где показывали много разного видео и болтали за жизнь. Покривлялись со сцены, отсняли репортаж, пообщались с десятками разработчиков и издателей. Протестировали новаторский ягодичный контроллер, пообнимались с косплеерами (на самом деле, конечно, с косплеершами, только т-с-с-с, им не говорите, они ненавидят, когда их так называют). Вручили пару десятков наград лучшим играм выставки, а некоторые даже были укушены за ухо преданными фанатками.

В общем, вы уже поняли, что «Игромир» прошел на ура. Если хотите посмотреть, как все было, то прямо сейчас можете вонзать диск в недра системника и смотреть наш репортаж, а если хотите прочитать про игры, которые мы посмотрели на выставке, вам прямая дорога в наш «Центр внимания».

Почему так подробно об «Игромире»? Да потому, что рассказать в рамках вступления про игры, успевшие выйти за отчетный период, просто невозможно. Многие из них восхитительны, а некоторые без малого гениальны. Про все это надо читать подробно (милости просим в раздел «Вердикт»), а главное — в это надо играть.

И ведь в ближайший месяц наша с вами любимая индустрия не планирует никого щадить. Релизов будет очень много, и потенциальных шедевров там тоже хватает. Давайте следить за событиями вместе. Оставайтесь на связи!

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что вот уже несколько месяцев наш журнал еще более интерактивен. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него бесплатное приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить его, навести камеру смартфона на журнал и... увидеть дополненную реальность.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *welcome@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014 © Igromania, 1997-2014

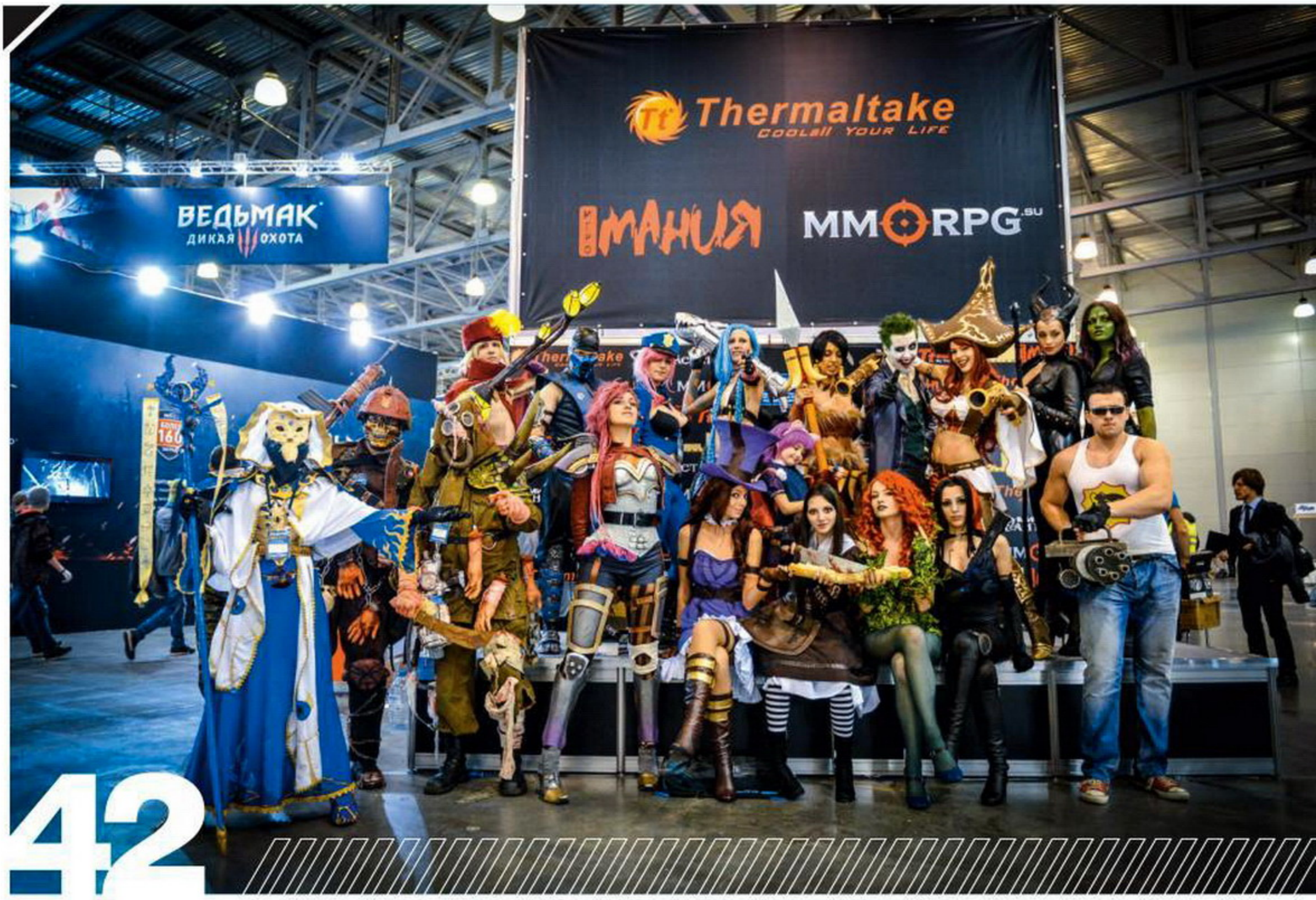
Тираж 54100 Circulation 54100

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 25 ноября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 35254

СОДЕРЖАНИЕ №11 (206) 2014



42

Игромир Догнать и перегнать gamescom

22

Far Cry 4 Двое в Гималаях

6-21 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Стиматический подход
16 Блиц-превью Windows 10

22-23 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
22 Far Cry 4

24-41 В РАЗРАБОТКЕ
24 **Рейтинговая система игровых рубрик**
25 Игромания рекомендует
26 Resident Evil: Revelations 2
28 Invisible, Inc.
30 Rise of the Tomb Raider
32 Мор. Утопия
40 Hearts of Iron 4

42-59 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
42 Игромир — догнать и перегнать gamescom
43 Игромир в картинках
44 Comic Con Russia
45 Magicka 2
46 Mortal Kombat X
47 World of Warships
48 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
49 Batman: Arkham Knight
50 Far Cry 4
51 Might & Magic: Heroes 7
52 Marvel Heroes 2015
53 Survarium
54 Until Dawn
55 Total War: Attila
56 Assassin's Creed: Unity
Assassin's Creed: Rogue
57 The Crew
58 Большое видится на расстоянии

60-109 ВЕРДИКТ
60 Alien: Isolation
72 The Vanishing of Ethan Carter
76 Bayonetta 2
78 Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
80 Wasteland 2
84 Middle-earth: Shadow of Mordor
88 Star Conflict
90 Forza Horizon 2
92 D4
94 NHL 15
96 FIFA 15
98 Hohokum
100 DRIVECLUB
102 Gauntlet (2014)
104 Super Smash Bros. for 3DS
106 Murasaki Baby
107 Hack'n'Slash
108 Мобильный дайджест

110-116 ОНЛАЙН
110 Дайджест онлайна

Алфавитный список игр в номере

Alien: Isolation....60
Assassin's Creed: Rogue....56
Assassin's Creed: Unity....56
Batman: Arkham Knight....49
Bayonetta 2....76
Beyond Sol....113
BioShock....109
Chronology....109
D4....92
DayZ....113
DRIVECLUB....100
Etherlords....108
EVE Online....112
Far Cry 4....22, 50
FIFA 15....96
Forza Horizon 2....90
Gauntlet (2014)....102
Global Agenda 2....111
Hack'n'Slash....107
Hearts of Iron 4....40
Hohokum....98
Invisible, Inc.....28
Magicka 2....45
Marvel Heroes 2015....52
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain....48
Middle-earth: Shadow of Mordor....84
Might & Magic: Heroes 7....51
Mortal Kombat X....46
Murasaki Baby....106
NHL 15....94
Resident Evil: Revelations 2....26
Rise of the Tomb Raider....30
Seldon Crisis....112
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments....78
Spymaster....108
Star Conflict....88
Super Smash Bros. for 3DS....104
Survarium....53
Swordsman....111
The Crew....57
The Vanishing of Ethan Carter....72
Titan....110
Total War: Attila....55
Triad Wars....111
Trove....111
Until Dawn....54
Wander....111
Wasteland 2....80
Wing Commander Online....113
World of Tanks....114

118-127 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
118 Золотой век пиратства

128-130 КИНО
128 Интерстеллар
130 Пингвины Мадагаскара

132-153 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
132 Железные новинки
Тесты
136 Видеокарты NVIDIA на примере GeForce GTX 980
143 Планшет NVIDIA/ Etuline Tegra Note 7 LTE
144 Телефоны Apple iPhone 6 и iPhone 6 Plus
147 Телефон Sony Xperia Z3
150 Ноутбук MSI GS70 2PE Stealth Pro
152 Разумный компьютер за разумные деньги

154-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 11. Ноябрь
155 Сканворд № 11. Ноябрь
156 Видеопамять № 11. Ноябрь
159 Итоги за № 9. Июль

КАЛЕНДАРЬ
157 Saints Row: Gat out of Hell
158 The Evil Within

160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
160 Свен Винке делится

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Assassin's Creed: Unity
StarCraft 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
World of Warcraft
Middle-earth: Shadow of Mordor
Battlefield 4: Final Stand
Might & Magic: Heroes 7

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
APC by Schneider Electric....2-я обложка
ООО «Игромедиа»....3-я обложка
Perfect World Europe....4-я обложка
В номере:
POPITAS ZERO....117
ООО «Игромедиа»....131

Мор. Утопия Все дело в идеях...

Alien: Isolation Совершенный организм

Bayonetta 2 Ведьмина служба доставки

Золотой век пиратства Игры про морских разбойников

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортью, мнения редакторов и многое другое.

Игромир-выпуск!

Всем привет!

Темой месяца, как вы уже догадались, стала крупнейшая игровая выставка в России — «Игромир 2014». В этом году к нему присоединилась КРИ (Конференция разработчиков игр), кроме того, в рамках «Игромира» дебютировал Comic Con Russia. На протяжении четырех дней гости со всей России пробовали свежие игровые новинки и любовались косплеем, а наша видеостудия фиксировала все происходящее на видеокамеры. Готовый репортаж с «Игромира» и Comic Con Russia ждет вас на диске.

Также в этот выпуск попала полная версия интервью с самыми известными косплеерами России, традиционные мнения редакции и обзоры по последним игровым релизам.

Мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а в ретроразделе вспоминаем лучшие игры прошлого. Торжественно возвращается «5-10-15-20», которая в прошлом месяце решила взять небольшой отпуск, а в десятке самых-самых на этот раз собрались лучшие игры-вестерны.

Все это и многое другое — уже перед вами!

Игровые новости

Девятый вал осенне-зимних релизов в самом разгаре, а издательства и студии морально готовят геймеров к покупкам, показывая товар лицом, то есть трейлером.

В этом выпуске: сыгранный настоящими актерами трейлер Destiny — разборки с пришельцами под музыку. Assassin's Creed: Rogue — Ubisoft продолжает рассказывать о похождениях охотника за ассасинами. EA Sports сотворила ролик NHL 15, снятый целиком на игровую камеру. В релизном ролике Alien: Isolation бежать от Чужого можно, но некуда — «мы на корабле». Разработчики Far Cry 4 исправно снабжают нас роликами из гималайской жизни. Activision демонстрирует войны будущего в боевом ролике Call of Duty: Advanced Warfare. Яркие сцены странного боевого искусства показывает 2K Games в трейлере WWE 2K15. Социальные элементы вождения мы увидим в ролике The Crew от Ubisoft. Middle-earth: Shadow of Mordor — приключения героев Средиземья в версии от Monolith начинаются.

Новости индустрии

За последнее время громких новостей в индустрии хватало. Это и покупка Minecraft за безумные миллиарды, и печальное известие об отмене проекта «Титан», и новинки в области железа, и Tokyo Game Show, и, конечно же, прошедший в Москве «Игромир». Похоже, предновогоднее оживление индустрии в этот раз началось раньше обычного.

В этом выпуске: «Игромания» начала выходить на Android-устройствах. Microsoft выкупила Minecraft у Нотча, сделав его миллиардером. Blizzard признала неудачу, отменив многолетний онлайновый проект «Титан». В Steam прошло большое обновление. Новичок в игровых состязаниях побил рекорд Donkey Kong. Неизвестный «Пикачу» пробрался за ограду Белого дома. Boeing использовала геймпад от Xbox для управления боевым лазером. Nintendo справила 125 лет. В PC-версии GTA 5 может появиться вид от первого лица. Голливуд всерьез собрался экранизировать «Тетрис». Робототроители придумали виртуальную перчатку с системой обратной связи. В Rovio прошли крупные увольнения. В Hearthstone играют уже двадцать миллионов человек. Sony терпит убытки и сокращает мобильное подразделение. Из Xbox One сделали «игровой ноутбук».

Игровая культура

Для наших читателей мы отбираем все самое интересное, что произошло в игровой культуре за последние недели. Главным поставщиком околоигровых интересностей стали создатели машиним по самым разным играм. Не отстают от них инженеры, создающие из конструкторов игровые вещи и целые сцены. А еще за последние недели набрался отличный урожай юмористических роликов со всего света.

В этом выпуске: котята-ассасины от мистера Тивикова наносят удар. EA Sports использовала игровой глюк для вирусной раскрутки Madden 15. Zazi Nombies удивляет игровыми твореними из LEGO. CineFix сняли в пиксельном стиле «Годзиллу» и «Матрицу». В Ирландии обнаружен Соник, бегающий наперегонки с трамваями. Тейлор Дэвис исполняет на скрипке «лесную» мелодию из The Legend of Zelda. Команда юмористов The Warp Zone попробовала поселиться в доме из The Sims 4. Doom запустили на принтере Canon PIXMA. Nicksplosion FX скрестил Mortal Kombat и Mario World. Yahoo изобрела

аттракцион с катанием по виртуальному интернету. Corridor Digital занялась фэнтези и перенеслась в Средиземье. Инженеры придумали трехмерный виртуальный холст для художников. Euclideon перенесла в виртуальный мир отсканированную реальность. Студия Deviant Pictures штурмует конкурсы машиним роликами про обезвреживание кур Counter-Strike и про полеты в небесах Team Fortress 2. Мультики от Carbot Animations превращаются в модификацию для StarCraft 2. Mineworks Animations устраивает подземную дискотеку для искателей алмазов. Руки Дюка Нюкема стали объектом современного искусства в Берлине.

Спецраздел по War Thunder

Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое.

— Этот выпуск мы решили назвать «Вредные советы». Нет, не подумайте, что они вредны. Просто редактору такое название показалось смешнее. В выпуске — передовой опыт с полей. Ценнейшие тактические находки, житейская мудрость и военные хитрости, которые умело применяет множество игроков.

— Симуляторный режим — самый сложный, но в то же время самый многообещающий. Именно в нем действительно можно почувствовать себя настоящим пилотом, полностью управлять своей боевой машиной и выполнять самые головокружительные трюки.

— В прошлом видео мы рассказывали о симуляторном режиме для авиации War Thunder. Есть такой режим и для танковых боев. И хотя физическая модель здесь та же, что и в «реализме», игровой процесс заметно отличается. О нем и поговорим.

Десятка самых-самых лучших вестернов

Со времен появления кинематографа одним из самых популярных жанров был вестерн. Истории о бравых ковбоях и отважных индейцах времен Дикого Запада будоражили умы не одному поколению мальчишек. А с появлением игровых платформ стали набирать обороты и виртуальные тиры по отстрелу мексиканских бандитов. Сейчас же на игровом рынке тематика вестернов раскрыта на все сто. Ограбления банков, поездов и почтовых дилижансов, напряженные дуэли на пистолетах, конные погони и драки в салунах. Но есть среди этих проектов особенные игры, приносящие в жанр новое дыхание или скрещивающие Дикий Запад в немыслимых сочетаниях с другими вселенными. Именно о таких самородках мы и поговорим в нашем новом топе. Встречайте, десятка самых-самых лучших вестернов!

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Начнем мы с игры двадцатилетней давности — Panzer General, тактической стратегии, с которой по сию пору могут сравниться лишь очень немногие. Потом перейдем к гонкам на радиоуправляемых моделях машин — Re-Volt. Затем вспомним о Doom 3. Вы сами-то можете поверить, что с момента его выхода прошло целых десять лет? Ну и, наконец, посетим лечебницу с самыми опасными психами Готэма в лучшей, пожалуй, игре по комиксам в истории — Batman: Arkham Asylum.

В этом выпуске:

- **Panzer General**
- **Re-Volt**
- **Doom 3**
- **Batman: Arkham Asylum**

Стиматический подход

Valve продолжает эксперименты над людьми! Steam перестал быть черным и стал голубым! Искушенные кураторы учат невинных пользователей плохому! Игроки недоумевают! Разработчики в шоке! С чего все началось и чем все закончится?

Мы слишком много говорим о консолях: битва приставок нового поколения занимает умы всех, кто интересуется игровой индустрией. Тем не менее самой популярной игровой платформой в мире являются вовсе не новые приставки. Да и не старые тоже. И даже не PC, который по своей сути лишь набор железяк. И не Windows, которая могла бы стать платформой, если бы **Microsoft** задалась такой целью хоть чуть-чуть. Нет, самой мощной игровой платформой на сегодняшний день является сервис Steam, и он, как и вся индустрия, переживает эпоху кардинальных перемен. Правда, делает он по-своему. Когда в прошлом году Microsoft решила сменить политику, это вылилось в грандиозный скандал. Когда Steam устраивает глобальную перестройку всего своего бизнеса, это едва замечают. Вот серьезно, что вы знаете о произошедших на сервисе изменениях? Читали что-то об этом в новостях? Помните какую-то шумиху? Нет. Разве что наиболее внимательные читатели вспомнят новости в духе «на Steam сменился интерфейс». Кто-то после этого наверняка зашел туда, чтобы убедиться: да, действительно, раньше был черненьким, а теперь стал синеньким. Круто, наверное. А ведь на самом деле под прикрытием изменения интерфейса на Steam была завершена длящаяся уже не первый месяц революция, изменившая базовые принципы его работы и заложившая фундамент для дальнейшего развития сервиса. Об этом и пойдет наш сегодняшний рассказ.

Microsoft семимильными шагами захватывает власть на платформе PC — выпустила Ryse: Son of Rome, анонсировала Windows 10! Это был сарказм, да. Если же серьезно, то свято место пусто не бывает: раз Microsoft не захотела быть лидером, им стала Valve.

Фильтрационный лагерь

На текущий момент количество активных пользователей Steam уже превысило сто миллионов человек, а количество регистраций прекратили считать уже давным-давно. Однако растущая популярность накладывает большую ответственность. Для инди-разработчиков Steam превратился в настоящую Мекку, куда пытаются прорваться все, кто умеет написать на Java программу уровня «Hello, world!». Проблема эта появилась довольно давно, и аналитики по всему миру начали отмечать, что с ростом инди-движения лучший в мире цифровой магазин стал превращаться в помойку уровня

В декабре 2013 года Steam установил рекорд онлайна в семь миллионов пользователей. Этим летом рекорд обновился до восьми миллионов. Возьмем к Новому году девять?

App Store или Google Play, где ничего путного нельзя найти даже при большом желании.

Чтобы отсеять потоки совсем уж неадекватного трэша, **Valve** создала систему пользовательского отбора Greenlight. Игроки-де лучше знают, чего им хочется, так пусть они и выбирают. Как оказалось, даже Valve способна ошибаться. Сама она об этом давно говорила, но убедиться на практике — это совсем другое! Да, Valve сплоховала. Во-первых, пользователи Steam так и не начали тусоваться на Greenlight, выбирая понравившиеся им игры, что неудивительно: кому захочется копаться в «продуктах жизнедеятельности» никому не известных разработчиков, выискивая среди этих куч отходов редкие жемчужины.

Поэтому набор голосов на Greenlight стал напрямую зависеть от пиар-кампании разработчика. Если тому удавалось собрать своих фанатов и убедить их забежать на Greenlight, чтобы поставить галочку, — игра проходила. Но Valve вовсе не хотела, чтобы сервис становился площадкой для конкурса на самый лучший пиар и самую большую известность. Valve интересовали игры! Крутые, интересные и оригинальные игры, в которые будут играть все! Увы, Greenlight оказался не способен выполнить эту задачу.

Второй проблемой стало то, что Greenlight провалил и вторую задачу: за последние девять месяцев на Steam вышло 1300 игр, то есть треть от общего их количества! Ни один игрок не может отследить столько новинок и сохранить при этом рассудок. А вот упустить в таком потоке что-то интересное лично для него может запросто.

Valve заранее предупредила всех, что затея с Greenlight не взлетела и Steam ждут большие перемены. Чтобы не пугать пользователей, перемены решили вводить постепенно. Первой ласточкой стала возможность оставлять отзывы к играм: каждый может почитать позитив и негатив от таких же игроков, при этом сервис дает возможность посмотреть, кто сколько наиграл конкретно в эту игру, а также почитать другие обзоры пользователя и оценить его библиотеку на предмет совпадения вкусов. Ну а вторая ласточка влетела на Steam вместе с новым интерфейсом. Valve решила разрубить узел всех накопившихся проблем одним ударом, возложив задачу сортировки игр на самих пользователей.

Канал «Дискавери»

Прежде чем переходить к разбору полетов, коротко расскажем о самих нововведениях, хотя большинство наших читателей наверняка успели ознакомиться с ними на практике. Новая система сортировки контента получила название Steam Discovery, и сама Valve ее охарактеризовала очень просто: это инструмент, который поможет вам найти свою следующую любимую игру. Заниматься поисками создатели сервиса предлагают не в одиночку, а под чутким надзором кураторов, мнению которых вы доверяете. Куратором может стать, в принципе, кто угодно, а уж как он заставит прислушиваться к своему мнению игроков — исключительно его проблема.

В настоящий момент в топе кураторов прочно прописались популярные игровые порталы, блоги, летсплейщики с YouTube, а также некоторые студии и из-

Одна из самых культовых игр с Greenlight — симулятор камня Rock Simulator 2014. Игра симулирует камень, который лежит на земле! Страшно увлекательная вещь, получившая большую огласку в прессе.

дательства. На начало октября топ-50 самых популярных кураторов состоит в основном из англоязычных товарищей, однако есть один чешский куратор, один корейский и сразу три русских, одним из которых, конечно же, стал журнал «Игромания».

Интерес профильной прессы и игровых экспертов понятен: кураторство на Steam послужит им неплохой рекламой и позволит привлечь новых читателей. На каждой страничке с игрой теперь есть раздел, где публикуется небольшой список кураторов, включивших ее в свои списки рекомендаций, — на случай, если игрок захочет посмотреть, что еще они могут ему посоветовать.

Вот только недобросовестные товарищи уже начали использовать эту возможность в корыстных целях: регистрируют кураторов и выписывают в качестве имени самую разнообразную рекламу, начиная от попытки продвижения игр и заканчивая предложениями купить ключи Steam. После этого они начинают рекомендовать все игры подряд, надеясь, что их реклама где-нибудь да всплывет, обеспечив халявную рекламу на сервисе со стомиллионной аудиторией. Valve начала применять ковровые «банбардировки», правда, насколько они окажутся эффективными, пока неясно.

Старую систему автоматических рекомендаций также обновили и присвоили ей название «Списки Discovery». Прежняя была чересчур прямолинейной: поиграл в бесплатную игру — получи кучу советов про бесплатные новинки. Зашел на пять минут в бог весть откуда взявшуюся в вашей библиотеке стратегию — все, отныне Steam будет считать, что вы фанат жанра и без стратегий и дня прожить не можете. При создании «Списков» разработчики отдельным пунктом отметили, что жанровой привязки больше не будет, и не соврали.

Автор сего материала прошелся по спискам рекомендаций и с удивлением отметил, что советы действительно толковые. Черт знает, откуда в Steam узнали о его заинтересованности проектом **Life is Feudal**, сумели заинтриговать новой пошаговой стратегией **Warmachine: Tactics** и чуть было не соблазнили скидкой на **Planetary Annihilation**. Особенно удобно то, что любую игру можно пометить как неинтересную и больше к вам с этой игрой Steam приставать не будет, освободив дорогу другим проектам.

Фишка со списками интересная, но пока сырая и дураконеустойчивая, потому как автор сло-

Пока система Steam Greenlight продолжает работу, и вполне возможно, что никуда и не денется. Просто теперь к этому фильтру добавился еще один, помощнее.

Распродажи Steam — это не только скидки, но и забавные картинки с маскотами Steam и героями популярных игр, которые рисуют художники Valve для оформления магазина. Самые прикольные мы использовали для оформления этой статьи.

Разработчики постоянно критикуют Steam за слишком щедрые распродажи. Может быть, изменятся и они. Например, летняя распродажа стала триумфом игрофикации процесса покупок, вот только интересных скидок было маловато.

Про SteamOS и Steam Machines

Valve имеет золотой сертификат специалиста по искусству трепать всем нервы вечными отсрочками и переносами. К концу лета стало известно, что Steam Machines в этом году мы точно не увидим. Причина та же — меняют геймпад. В прошлый раз они сделали его очень похожим на консольный, а на этот раз они сделали его ЕЩЕ БОЛЬШЕ похожим на консольный. Куда же еще больше, спросите вы, если он и так был точной копией, только вместо стиков — сенсоры? Вот как раз стик и добавили. А поскольку места для него не было, ликвидировали четыре кнопки, заменявшие крестовину. Интернет предсказуемо истекает ядом и просит показать Гейбу «дуалшок», чтобы тот не мучился.

Впрочем, SteamOS пока также не готова показаться на люди: масса потенциала, но еще сыровато, особенно в плане установки, так как работает далеко не на всяком железе, несмотря на заверения насчет отсутствия проблем с драйверами. На Steam Machines такой проблемы не будет, а вот для желающих принять участие в тесте это настоящая беда. Хотя большинство владельцев PC интересуется не столько самой SteamOS, сколько тем, когда, наконец, все игры станут доступны на Linux.

И тут, надо сказать, ситуация кардинально улучшается. На начало октября в Linux-разделе имеется 1300 игр, то есть более трети от всей игротеки Steam. И это не только инди, которое имеется практически в полном объеме. Valve всерьез работает с крупными студиями, перетягивая их на Linux. Из более-менее свежего — Metro: Last Light, Football Manager 2014, готовится портированная версия Total War: Rome 2, а более старые хиты (типа второго «Ведьмака», XCOM: Enemy Unknown, Borderlands 2) присутствуют в ассортименте. Valve медленно, но уверенно воплощает идею свободной платформы из мечты в реальность.

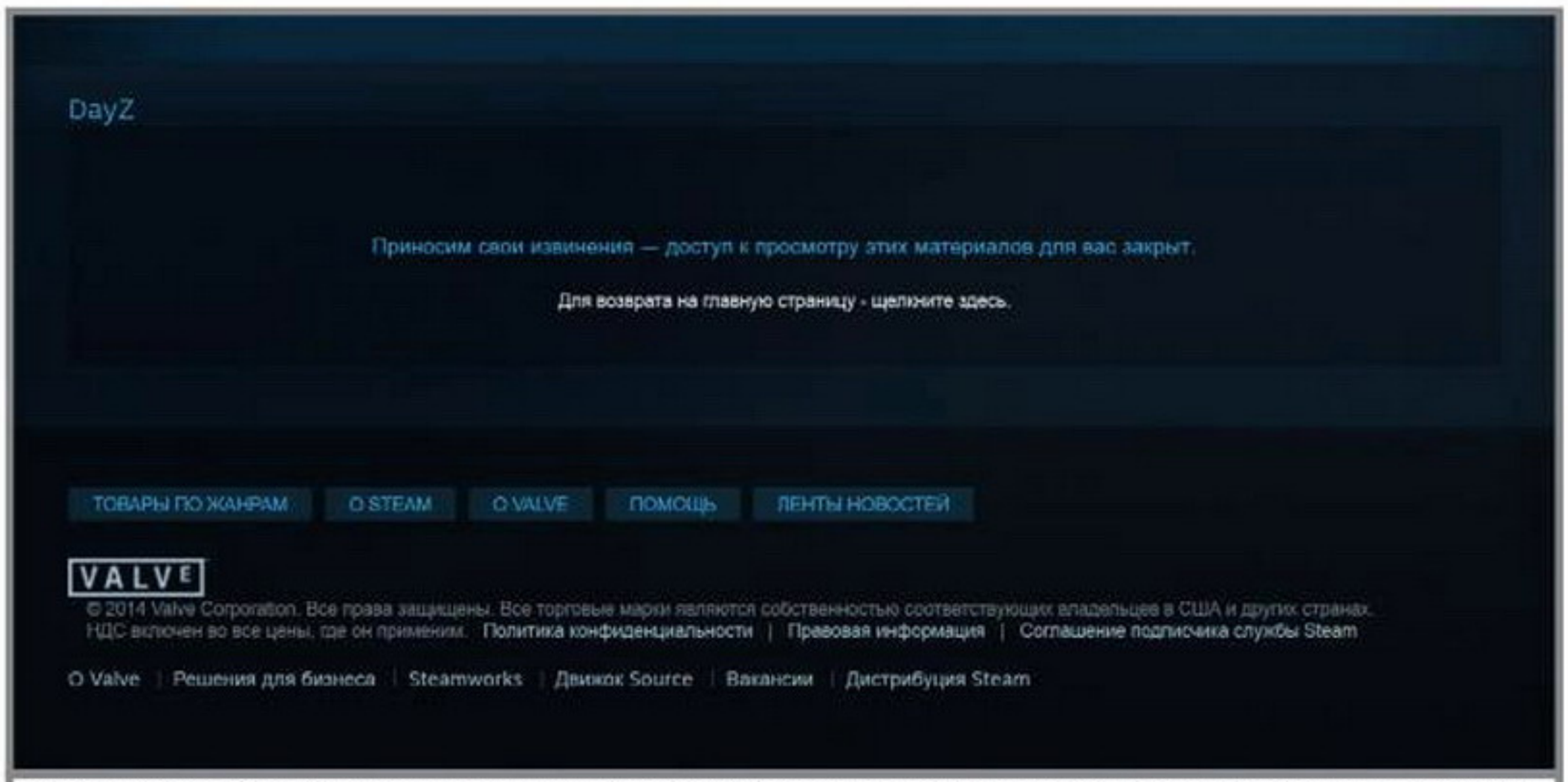
мал ее ровно через пять минут использования. Steam посоветовал ему купить **DayZ**, однако вместо информации об игре предложил указать возраст, дескать, игра страшная, только для взрослых, нечего смотреть на нее всяким малолеткам. Автора такие вещи всегда сильно вымораживали (ну серьезно, можно один раз спросить при регистрации, но не постоянно же?), а потому из хулиганских побуждений он признался в том, что ему не исполнилось и десяти лет.

В ответ Steam тоже «пошутил» — заблокировал просмотр материала и отправил на главную страницу, вот только саму игру из списка не убрал. И последующие заходы в список рекомендаций выдавали все ту же страничку блокировки. Ни пропустить DayZ, ни добавить в список неинтересных игр, ни обновить список система не позволяла. Можно, конечно, удалить «куки» и заново ввести возраст, но незачем баловать разработчиков — пусть чинят.

Тот, кому новая система не понравилась, может воспользоваться старой, благо она осталась на месте. Если прокрутить главную страницу Steam до самого конца, выяснится, что никакого конца у нее нет, а есть только списки рекомендаций по прежней «прямолинейной» системе, на основе анализа библиотеки игрока и его игровой активности.

В общем, несмотря на долгий бета-тест, обновленный Steam пока страдает неизбежными детскими болезнями, поэтому был воспринят широкими массами довольно неоднозначно.

Отзывы покупателей начинают всерьез влиять на решение о покупке: например, Ubisoft в полной мере испытала это после релиза Watch_Dogs, получив к 7000 положительных отзывов более 4000 отрицательных.



Новые фишки пока сыроваты и не выдерживают грубого обращения. Если не убедить Steam в том, что вы уже взрослый, список рекомендаций намертво встанет на первой же «взрослой» игре.

Анонс Half-Life 3 (почти)

Статьи про Valve делятся на два типа: в первых упоминается **Half-Life 3**, а вторые неинтересные. Мы не хотим делать неинтересную статью, поэтому напишем про то, как этим летом Мин Ли, один из создателей Counter-Strike, почти анонсировал Half-Life 3.

«Думаю, это уже общеизвестный факт, что люди в курсе насчет того, что работы над проектом ведутся... Если честно, скажи я, что видел кое-какие картинки типа всяких концепт-артов, вряд ли это стало бы большой новостью... Так что, думаю, вполне могу подтвердить, что видел что-то, что выглядит очень похожим на нечто из вселенной Half-Life», — прямо, четко и открыто сказал Ли.

Сделаем традиционный вывод, что Half-Life 3 выйдет не позже 2015 года (дата определяется по формуле n+1, где n равен текущему году) и что он будет эксклюзивом для Steam Machines (а иначе зачем они вообще нужны). Железная логика и неопровержимая аналитика!

Одни считают себя экспертами по части игр и не доверяют никаким кураторам. Другие скептически относятся к новой системе «списков»: мол, все как раньше, только теперь рекомендуют не с учетом жанра, а с учетом возраста, не особо заботясь о качестве предлагаемого. Третьи недовольны изменениями интерфейса: и цвет не тот, и привычные разделы черт-те знает куда запихнули, а уж то, что иконка вместо крутой черно-квадратной стала попсово кругло-голубой, так это уж и вовсе ни в какие ворота!

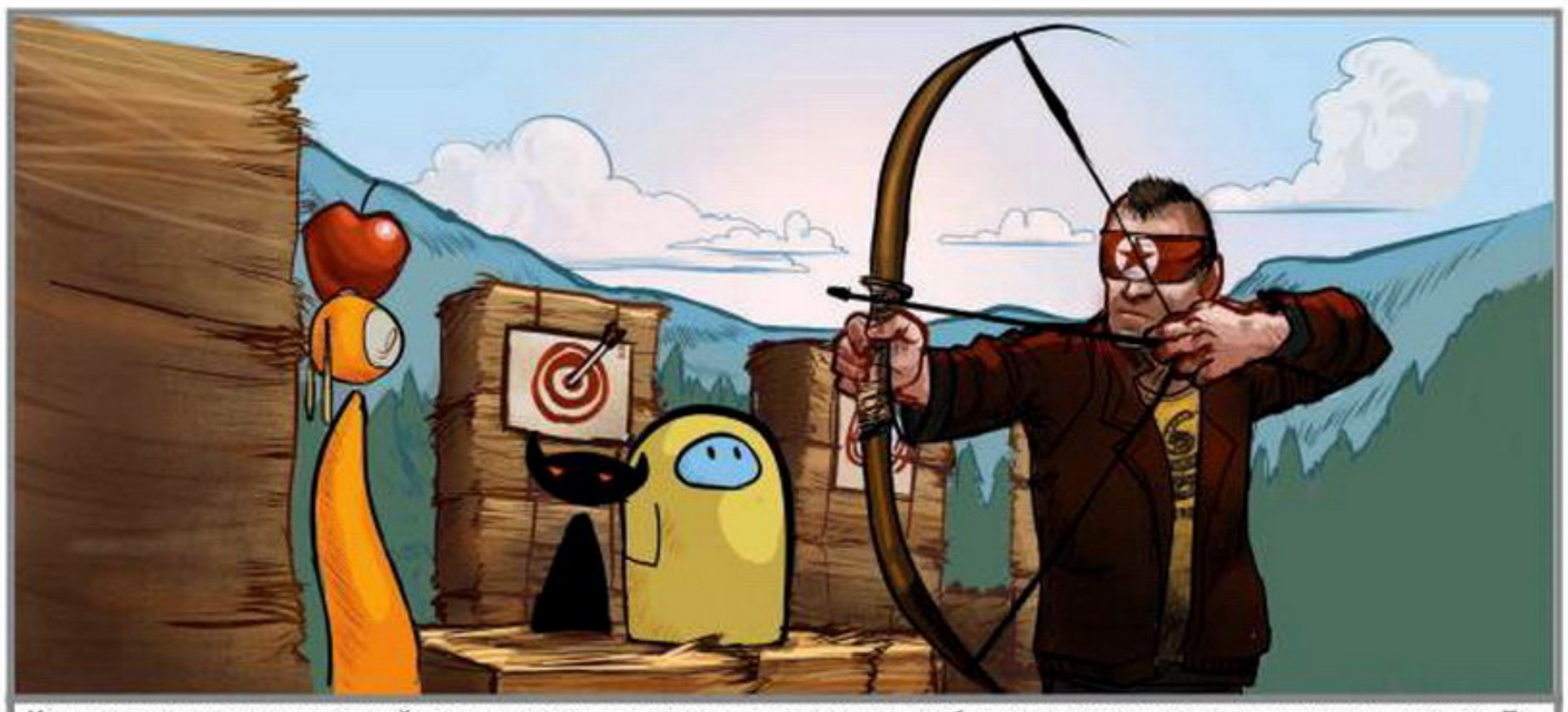
Только бизнес

Изучать реакцию игроков будут еще долго, для этого Valve добавила на сервис новые инструменты по сбору и анализу статистики, причем такие мощные, что сами разработчики в ужасе и не знают, как разобраться во всей этой куче графиков и цифр. Однако разбираться придется, потому как они пришли на Steam не иконками любоваться и не игру мечты искать, а деньги зарабатывать.

Однако же по части реакции разработчики не слишком далеко ушли от игроков и нововведения от Valve хвалить не спешат. В лучшем случае реакцию можно охарактеризовать как «неоднозначную»: все ждали, что новая система привлечет новых покупателей, показав им те игры, в которые они хотят играть. И действительно, посещаемость страничек многих разработчиков значительно подросла.

У кого-то в два раза, у кого-то в пять, а студия **New World Interactive** заявила, что посещаемость странички их командного шутера **Insurgency** с обычных 5800 человек в сутки в первый же день выхода обновления Steam подскочила до 21 500 человек, а еще через день отметила рекорд в 83 284 захода. Вероятно, сказалось то, что игра находится в списке самого популярного куратора, британского летсплейщика TotalBiscuit.

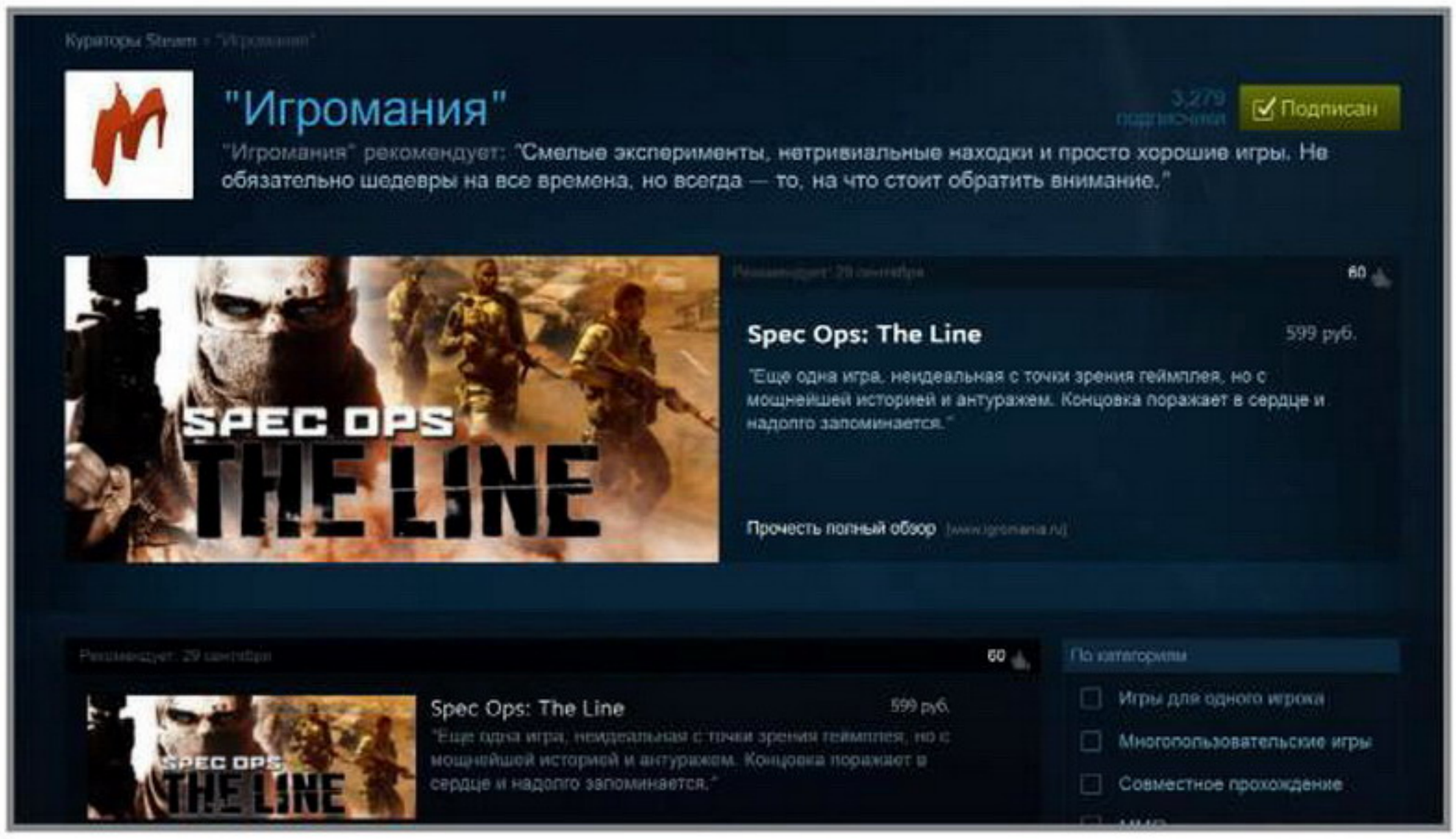
Победа? Пора открывать бутылку шампанского «Дом Периньон»? Да нет, пожалуй, бутылку «Жигулевского», потому что, несмотря на кучу посещений, продажи игры совершенно не изменились. И этот феномен отмечают все разработчики. Игроки приходят на их странички, смотрят на игру и... уходят! В чем дело? Есть надежда, что привлеченные новым интерфейсом пользователи просто знакомятся с новшествами и тыкают во все кнопки подряд, не планируя ничего покупать. Тогда это ерунда. А вот если новый Steam не справился с задачей и не помогает



Конкуренция среди инди-студий столь высока, что некоторые опасаются, как бы это не повредило инди-индустрии в целом. Поэтому «менее дружелюбный Steam» — не прихоть Valve, а необходимость. Нужно отсеять слабых, чтобы дать шанс сильным.

Консоли относятся к инди-разработчикам так сурово, что их рассказы о своем опыте работы с приставками скорее напоминают сюжеты фильмов ужасов. А теперь и Steam готов ужесточить свою политику. Куда ни кинь, всюду клин!

Про «Игроманию» и Steam



Надеемся, вы заметили на нашем сайте новость «Игромания» стала куратором Steam». Предвосхищая вопрос, сразу отвечаем: да, всего Steam целиком. Кроме нас, там никаких кураторов нет, а если кто-то будет говорить, что он там тоже куратор, не верьте, он не настоящий. Так что заходите в нашу группу *http://steamcommunity.com/groups/igromaniaru* и во вкладке «Куратор» жмите кнопку «Подписаться». Утрем нос янки и покажем, кто в «Стиме» хозяин!

Если же говорить серьезно, то мы сегодня живем в эпоху перемен. Меняются игры, меняются игроки, и «Игромания» меняется вместе с ними. Как вы могли заметить, за прошедший год-два мы стали уделять больше внимания околоигровой тематике — разнообразные спецматериалы, аналитические статьи на тему игровой индустрии, более глубокие и детальные обзоры выставок, интервью с разработчиками. И даже обзоры игр несколько изменились: теперь это не краткие «ликбезы», а настоящие фундаментальные исследования.

Мы расширяем свое присутствие на новые платформы. Сначала iOS, затем планшеты Android, сделали приложение дополненной реальности «Игромания Live», в планах еще масса всего. Что поделать, бумажная пресса очень медленно, но уходит в прошлое. Хотя спрос на нее по-прежнему довольно высокий, распространителей печатной продукции день ото дня становится все меньше, а те, что еще работают, загибают такие цены, что хоть плачь. Выходов всего два: либо оформлять подписку, либо переходить на «цифру».

Новая инициатива Steam дает нам новое поле для деятельности, ведь присутствие русскоязычных игроков на сервисе колоссальное! А значит, есть работа и для нас: будем делиться мнением о популярных новинках, уберегать от халтуры и отыскивать среди кучи проходных игр незамеченные шедевры. Теперь мы сможем делать все это вместе. Присоединяйтесь!

игрокам находить «игру их мечты», дает им плохие советы и предлагает неинтересные им игры... Тогда у Steam появится большая проблема.

Пока лишь ясно, что кураторы себя проявить не успели. Попадание в списки к самым популярным кураторам совершенно не отражается на продажах. Но это полбеды, раньше без них жили и не тужили. Разработчиков больше беспокоит то, что некоторые старые методы привлечения игроков также потеряли эффективность.

На данный момент наибольшую прибыль приносит попадание игры в раздел «Предложение дня» и «Популярные новинки». Попасть-то в них можно, вот только удержаться там надолго маловероятно: закончился день скидок, игра перестала быть новинкой — все, халява кончилась, добро пожаловать с вещами на выход. Раньше главным двигателем торговли был список «Лидеры продаж», благодаря которому многие инди-шедевры, такие как DayZ, **Rust**, **The Stanley Parable** и многие другие нашли свою аудиторию. Попав в него однажды, можно было считать, что жизнь удалась, — постоянно красуясь на главной странице, список лидеров в течение долгих месяцев поддерживал интерес игроков, позволяя топовым играм собирать миллионные продажи.

Теперь раздел «Лидеры продаж» можно с большим трудом найти в самом конце страницы, где его хорошенько запрятали между вкладкой с новинками и списком ближайших релизов. Кстати, вкладку с новинками также изменили. Раньше там были все новинки и каждый разработчик мог рассчитывать на свои «пятнадцать секунд славы», сейчас же по умолчанию показывают только самые популярные. Мелкие разработчики лишились еще одного, пусть не слишком мощного, но стабильного средства продвижения собственных игр.

«Продажи на момент релиза точно упадут. С другой стороны, есть надежда, что кураторы помогут играм собрать больше денег в долгосрочной перспективе, позволяя игрокам находить интересующие их игры еще долгое время спустя после того, как предрелизная шумиха сойдет на нет. В целом мне понравились изменения, особенно если судить о них с точки зрения игрока, но все-таки они сделали Steam чуть менее дружелюбным к мел-

Valve внимательно следит за отзывами и оперативно вносит изменения. Так, всех кураторов обязали сообщать, если они дают рекомендации за деньги или дали ссылку на проплаченный обзор игры. Правда, как будет вестись контроль, пока неясно.

ким разработчикам», — признается Мэтью Браун, создатель головоломки **Hexcells Infinite**.

Однако есть и альтернативная точка зрения. Создатель минималистичного симулятора метрополитена **Mini Metro** Питер Карри считает, что прежний Steam только и делал, что раскручивал и без того успешные проекты (с помощью упомянутого выше списка «Лидеры продаж»), обделяя вниманием всех остальных, и что теперь у мелких разработчиков будет больше шансов найти свою аудиторию. Хотя он и признает, что кураторы станут еще одним барьером на пути к игрокам, преодолеть который малоизвестным инди-студиям будет непросто.

Ну, Питеру легко говорить «давайте отнимем игроков у успешных проектов и раздадим бедным». Робин Гуд от игропрома, надо же! А что думают представители тех самых успешных проектов? Геймдизайнер и продюсер из студии **Stardock** Дерек Пакстон может ответить на этот вопрос. Их игры не раз выбивались в топы продаж, но теперь это достижение можно выкидывать в мусорку. По мнению разработчика, раздел «Лидеры продаж» стоило бы вернуть на прежнее место, а кураторам отвести место на одной из боковых панелей. Хотя в целом идея кураторов ему понравилась. Дерек надеется, что с ней игроки будут лучше осведомлены о хороших играх, что для студии, делающей самые популярные космические стратегии, будет только в плюс.

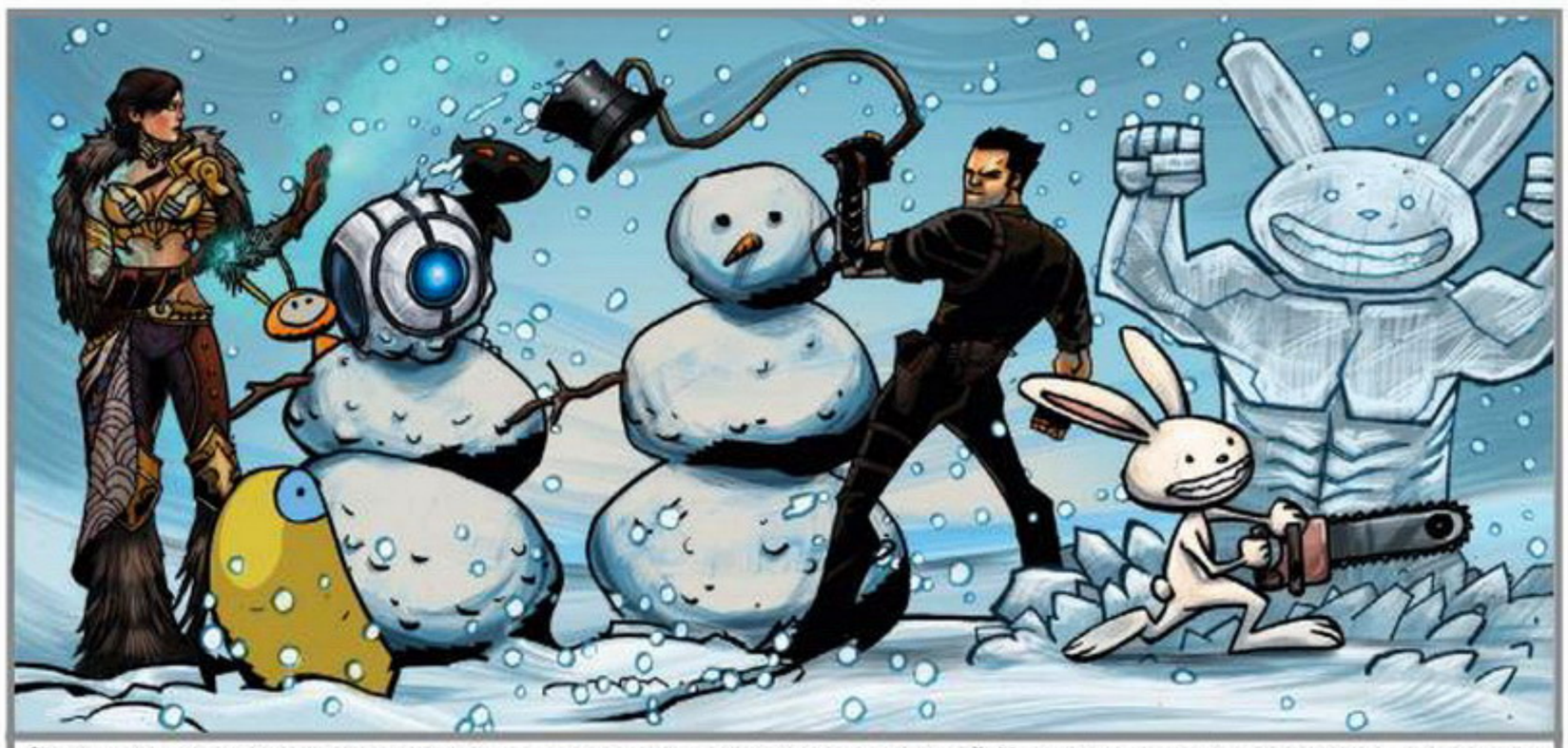
Вообще, разработчики считают, что пока делать окончательные выводы рано: повышенный интерес игроков к обновлению смазывает результаты, да и сама Valve наверняка еще не раз все поменяет. Так что будем ждать!

Власть авторитетов

Ну все, подождали и хватит. Для конкретных выводов информации пока действительно маловато, но вот оценить затею Valve, понять ее суть — этим мы сейчас и займемся. Новые функции, новый интерфейс, списки-кураторы, кнопочки-финтифлюшки — все это здорово, только никак не отвечает на вопрос «зачем все это нужно». Помощь в поиске «следующей любимой игры»? Ха! Чтобы игрок не знал, куда на Steam деньги потратить? Хоть режь кредитку ножницами перед каждой распродажей, чтобы не поддаться искушению накупить тучу игр, в которые так никогда и не поиграешь. Остановить потоки трэша? С этой задачей лучше всего справились производители консолей, которые просто не пускают к себе трэш. Вот так просто. Правда, отсеивают при этом кучу путевых игр, но ничуть этому не огорчаются.

Да и сама Valve привыкла не заморачиваться на решении сиюминутных проблем, предпочитая работать на перспективу. А чтобы увидеть перспективы того, что ждет Steam в будущем, нам придется вернуться немного в прошлое и посмотреть, с чего же все это началось. Отматываем время на несколько лет назад и оказываемся… посреди хаоса!

На дворе конец первого десятилетия двадцать первого века, игровая индустрия находится в жестком кризисе, продажи падают, PC умирает, консоли тоже умирают, вообще все умирает, а оставшиеся в живых совершенно растеряны и не зна-



Steam успешно конкурирует с консолями, не прилагая для этого каких-то усилий. Не платит никому за эксклюзивы и даже свои собственные игры выпускает на консолях. Страшно подумать, что будет, если он начнет перенимать методы Sony и Microsoft…

SteamOS начинает дружить с разработчиками. Например, Gearbox Software обещает порадовать тестеров ОС скорым релизом Borderlands: The Pre-Sequel.

Лучшим куратором по-прежнему останется сам Steam с его суперскидками. Лучший совет на покупку, бесспорно, ценник «—90%». В интернете шутят, что пора уже делать скидки «—125%» и приплачивать за каждую купленную игру.

Идею в массы?

Возникает вопрос: если идея Valve насчет создания социальной мегасети для игроков столь гениальна, стоит ли ждать попыток создать нечто похожее? Думается, это маловероятно. Valve пользуется своим уникальным положением самой популярной в мире игровой платформы. Схожие возможности есть только у Sony и Microsoft с их сервисами PSN и Xbox Live, но шансы, что подобная затея «взлетит» на консолях, минимальны.

Во-первых, там нет проблемы с переизбытком игр. Во-вторых, консольным игрокам проблематично оставлять отзывы к играм — на геймпаде даже адрес в браузере набрать проблематично, а уж целый отзыв… И, наконец, новый Steam — это упорядоченная анархия, а на консолях анархии не любят. Поэтому в случае удачи Valve снова станет монополистом на рынке, который сама же и создала. Точно такая же история в свое время произошла и со Steam.

ют, что делать. Да вы и сами помните: разработчики ноют о снижающихся продажах, издатели соревнуются, у кого убытки больше, а эксперты-аналитики всех мастей пытаются предсказать, в каком направлении плыть дальше.

Старая консольная система с продажей дисков через магазины явно себя исчерпала. Уже ясно, что будущее индустрии будет онлайновым, и… Э-э-э… И-и-и… И на этом все умные мысли, собственно говоря, заканчиваются. Потому что все прочее выглядит совершенно неопределенным. Может быть, будут рулить бесплатные игры? Нет, не будут. Во-первых, бесплатный рынок многим не по зубам, во-вторых, многим игрокам и разработчикам эта схема просто не подходит. Тогда, быть может, стоит начать делать крутые блокбастеры? Нет, там тоже кризис, производители проектов AAA-класса стонут под натиском армии инди-разработчиков.

О, так, возможно, будущее за инди? Нет, не за ними. Основную часть доходов собирают все-таки блокбастеры, а конкуренция среди инди такая, что они уже начинают жрать друг друга, и, наконец, успешные инди перестают быть инди и становятся новым «средним классом». И только не говорите, что будущее за середнячками, потому что индустрия еще не успела закопать все трупы предыдущего «среднего класса», который был вытеснен с рынка во времена технологической гонки и последовавшего расцвета блокбастеров.

В поисках золотой жилы разработчики мечутся от одного рынка к другому: сначала казуальные игры, затем социальные, затем бесплатные, потом мобильные, за ними сессионки… Игроки же наблюдают за этой беготней и, скажем так, офигевают. Им-то что делать? Регистрировать аккаунт в Facebook? Покупать игровой планшет? Начинать осваивать онлайновые игры?

Тут-то в Valve и поняли, в чем заключается будущее игровой индустрии. А заключается оно именно в том хаосе, который творится вокруг. Мода приходит и уходит, но вновь открытые ниши остаются. Количество платных игр, бесплатных и мобильных игр, социалок, казуалок, сессионок, инди, не-инди, да и вообще всего — растет. Рынок увеличивается, приходят новые игроки с новыми требованиями, и к каждому нужен индивидуальный подход.

А что получает среднестатистический игрок вместо индивидуального подхода? Бесконечное море проектов, в котором сам черт ногу сломит. Игровая индустрия нового поколения отчаянно нуждалась в авторитете, который смог бы сформировать игровые вкусы аудитории, провести заблудшие души среди океанов игр и помог бы выудить из их мутных глубин

В итоге всем разработчикам придется смириться с тем, что никакого «золотого дна» в игровой индустрии нет, а есть лишь игры — хорошие и плохие. И если делать хорошие игры, то успех придет, и не важно, будет это инди, блокбастер или бесплатная игра.

Steam обзавелся собственным проигрывателем музыки. Кто-то сгоряча высказал предположение, что Valve хочет потягаться с iTunes, но все гораздо проще — пользователи давно просили встроенный MP3-плеер. Вот и получили.

самую вкусную рыбку. И чем дальше, тем больше будут нуждаться игроки в таких авторитетах. И так уж сложилось, что традиционная пресса справилась с ролью «лидера мнений» не слишком хорошо.

Все дороги ведут в Steam

Первые испытания кризисом профессиональная игровая пресса выдержала на отлично. Она жестко отстаивала интересы хардкорных пользователей PC и консолей, а потому с удовольствием сплясала джигу на костях казуальных игр и как следует прошлась коваными сапогами по социалкам. А затем, наглядевшись на паникующих разработчиков, бегающих туда-сюда, тоже поддалась панике и начала бегать вслед за ними, объявляя новым культом то инди с их «майнкрафтами», то мобилки с их «энгри бердсами». И это в то время, когда игрокам как никогда нужен был твердый авторитет, который помог бы разобраться им в происходящем.

Пытаясь угодить всем, пресса начала терять свою релевантность. Игрокам же, как мы отметили выше, требовался более индивидуальный подход. И они начали искать себе новые авторитеты. Началась эпоха непрофессиональных игровых СМИ: сначала блогеры, а затем «YouTube-персоналии», коих мы по привычке называем «летсплейщиками», начали захватывать умы игровой общественности. Они действовали поодиночке, занимали свою определенную нишу и становились там королями.

Разработчики сразу отреагировали на изменение ситуации. Организаторы Game Developers Conference провели опрос среди трехсот разработчиков, пытаясь узнать, как они занимаются продвижением игр в условиях растущей конкуренции на рынке. Оказалось, что 36,6% опрошенных всеми силами пытаются прорваться на главные страницы крупных платформ, таких как Steam, Xbox Live и PSN. Еще 24,8% мечтают засветиться в обзорах популярных летсплейщиков. На собственных фанатов полагаются 15,6% игроделов — они считают, что для получения максимальной прибыли необходимо задействовать игровое сообщество. И только лишь 14,5% предпочли бы заручиться поддержкой какого-нибудь популярного игрового сайта.

И все было бы отлично, если не одно «но». Места на главных страницах на всех не напа-

сешься, с игровым сообществом получается работать далеко не у всех, а популярных летсплейщиков мало, буквально единицы. Как известно, бизнес, построенный на персоналиях, — это плохой бизнес. У него нет опоры. Взять упомянутого выше видеоблогера TotalBiscuit или его коллегу PewDiePie, о котором мы писали в прошлом выпуске. Их популярность огромна, однако что с ними будет завтра? Например, им в любой момент может надоесть заниматься этим делом, что, учитывая зарабатываемые ими миллионы долларов, более чем вероятно. Скопят миллионов десять-двадцать и решат, что им больше не нужно. Хотя скорее уж просто выйдут из моды. Мода вообще штука непостоянная.

Тут-то и появляется Valve и ее новый Steam, и теперь уже можно четко сказать, в чем его главная суть, главное новшество: отныне сервис превращается из простого магазина в гигантскую АРЕНУ, где будут проходить бои самых крутых авторитетов игрового сообщества. Пресса против летсплейщиков, блогеры против вашего соседа Васи — все они сойдутся на равных в смертельной схватке за ваше внимание.

И еще не факт, что сосед Вася проиграет бой какому-нибудь именитому эксперту, потому как игроки гораздо охотнее прислушиваются именно к советам друзей, благо им потом с ними же и играть. Собирая и упорядочивая информацию по играм со всего мира, со всех игровых изданий, от всех игроков, профессиональных журналистов и блогеров, Valve создает глобальную социальную сеть, посвященную обсуждению и выбору игр.

Хотите узнать, что думают об игре крупнейшие сайты и журналы, — пожалуйста, идите в топ кураторов. Хотите более специализированного куратора — сначала ищете яркого представителя того типа игр, что вам нравится, а затем внимательно изучаете прилагающийся список кураторов, рекомендующих эту игру. Не верите экспертам и хотите послушать фанатов конкретной ниши или узнать мнение среднестатистического игрока по очередному артхаусу — читайте отзывы. Вся доступная информация собрана в одном месте. Получается этакая игровая «Википедия», скрещенная с игровым вариантом Facebook.

Идея, что и говорить, гениальная. В духе Valve. Хотя известный эксперт по части игровой индустрии Сергей Галенкин считает, что с ее стороны это вынужденный шаг. В компании работает всего 300 человек, и они, возможно, и рады были бы устроить ручную фильтрацию всего и вся, как это делают производители консолей, да не могут. Набирать штат еще в тысячу человек — значит похоронить саму идею компании, которая принципиально не берет на работу «массовку», работая исключительно с талантливыми и креативными индивидуальностями. Поэтому и пришлось снова перекладывать всю работу на плечи игрового сообщества, надеясь, что оно справится.

✢ ✢ ✢

Что получится на самом деле, покажет время. Как и любая система, заточенная под пользовательский контент, она требует времени на раскрутку, но уж если раскрутится… Тогда Steam может стать чем-то гораздо большим. Центром игрового мира, местом, где сходятся все информационные потоки. Может быть, немного пафосно, но именно так, с нашей точки зрения, выглядит нынешнее «изменение интерфейса» Steam в далекой перспективе. Valve уже не раз доказывала, что не разменивается по мелочам и не боится рисковать! А еще там обожают ставить на игроках бесчеловечные эксперименты. Во имя науки. Просто чудовища! ✢

Steam готов к приходу виртуальной реальности: в VR-шлеме пользоваться магазином так же удобно, как с помощью монитора или телевизора.

Блиц-превью Windows 10

Первые впечатления от анонса новой операционной системы Microsoft

А мы пойдем нале… направо!

С момента «смены курса» прошло полтора года. После E3 2013 руководство **Microsoft** наконец-то осознало, что биться головой о стену — это не слишком дальновидная политика, даже если у вас чугунная голова. Пусть квартальная выручка компании составляет порядка двадцати миллиардов, пусть вы не чувствительны к мелким и крупным неприятностям, пусть вы можете позволить себе несколько лет подряд проваливать один проект за другим без особого ущерба для здоровья… Однако, пока вы бьетесь головой о стену и хвалитесь, что вам совсем не больно и вы можете биться так еще лет пять, все конкуренты обойдут проклятую стенку и поставят мировые рекорды по скорости бега. А это значит, что пришла пора менять курс и начинать двигаться вперед.

За последние полтора года Microsoft должна была решить три проблемы: ликвидировать провал маркетинговой кампании Xbox One, пробиться на рынок мобильных устройств и выпустить нормальную операционную систему. С Xbox One дела идут так себе. И не то чтобы совсем уж так себе, но лица руководства **Sony** начали выглядеть примерно вот так — (^‿^)Λ(⌒‿⌒)Λ(^‿^), что является очень-очень плохим признаком. С планшетами все тоже не слишком хорошо: вместо того, чтобы делать интересные доступные модели, инженеры компании опять выпустили дорогущий Surface Pro 3, серьезно страдающий от перегрева. Лучшей диверсии по подрыву планшетного бизнеса не смогли бы устроить даже шпионы конкурентов.

В такой ситуации Microsoft просто не могла позволить себе провалить свою третью задачу. При подготовке новой Windows разработчики отказались от собственной гордости, от принципов, вообще от всего, что могло помешать им выпустить хорошую операционную систему. Игры в «лидера индустрии» кончились. Осталась лишь большая компания, до ужаса боящаяся потерять свой основной источник дохода. Как это сказалось на результатах, сейчас и узнаем…

Считаем до десяти

Новую ОС неожиданно для всех назвали Windows 10. А где же Windows 9, спросите вы? А ее нет. Глава отдела разработки ОС Терри Майерсон заявил, что такой скачок в цифрах символизирует скачок в развитии операционной системы, преодолевшей барьер между разными платформами и ставшей одинаково пригодной как для PC, так и планшетов, телефонов, Xbox One и даже неких гаджетов, про которые пока никто толком не в курсе, но можете быть уверены — Windows 10 на них точно заработает!

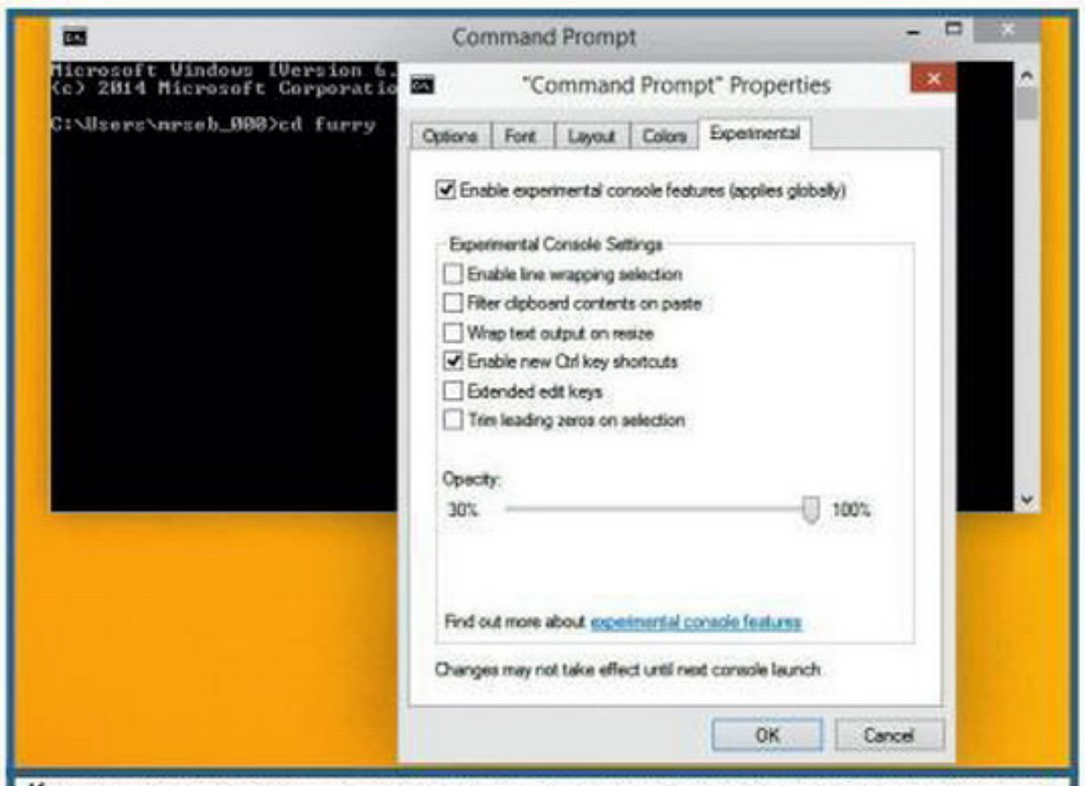
Поднимите руку, кто верит в версию насчет скачка? Вот и мы тоже не поверили. На самом деле версий относительно названия имеется две. Первая — от якобы разработчика Windows. Он заявил, будто по компании ходит слух, что если бы они использовали название Windows 9, то некоторые программы выдали бы ошибку, подумав, будто перед ними Windows 95 или Windows 98, — вроде как есть редкий способ определения версии ОС с помощью проверки первой ее цифры. Версия нещадно критикуется, да и в целом выглядит сомнительно.

Гораздо более реалистично выглядит вторая версия, тем более что она перекликается с официальной. Дело в том, что Apple давно выпустила OS X (X — это римская десятка, а не буква), и получается, что Windows с ее жалкой девяткой будет выглядеть смешной, глупой и устаревшей. И ее никто не купит! Именно поэтому и назвали Windows 10, чтобы сравняться с конкурентом и порадовать покупателей красивым круглым числом. Вы скажете, что никто в здравом уме так не поступит? Ошибаетесь.

Точно так поступила Microsoft десять лет тому назад, когда выпускала новый Xbox, который, по логике вещей, должен был называться Xbox 2. Однако у Sony уже выходила PlayStation 3. Пришлось назвать приставку Xbox 360. А к следующей приставке устроить «перезагрузку» всей нумерации и назвать ее Xbox One, потому что варианты Xbox 361 или Xbox 720 звучали еще хуже. А «номер один» — это звучит гордо и отлично подходит для рекламных лозунгов.

Один продукт, одна платформа. Как тут не вспомнить: «А одно — Всесильное, властелину Мордора, чтоб разъединить их всех, чтоб лишить их воли…»

Терри Майерсон: «Мы создали Windows 10 с нуля. Для мира, где будут править мобильники и облачные сервисы». Ну, с этим они явно поторопились.



Командная строка не для массового пользователя, но в некоторых ситуациях может быть весьма удобна, так что хорошо, что ею занялись.

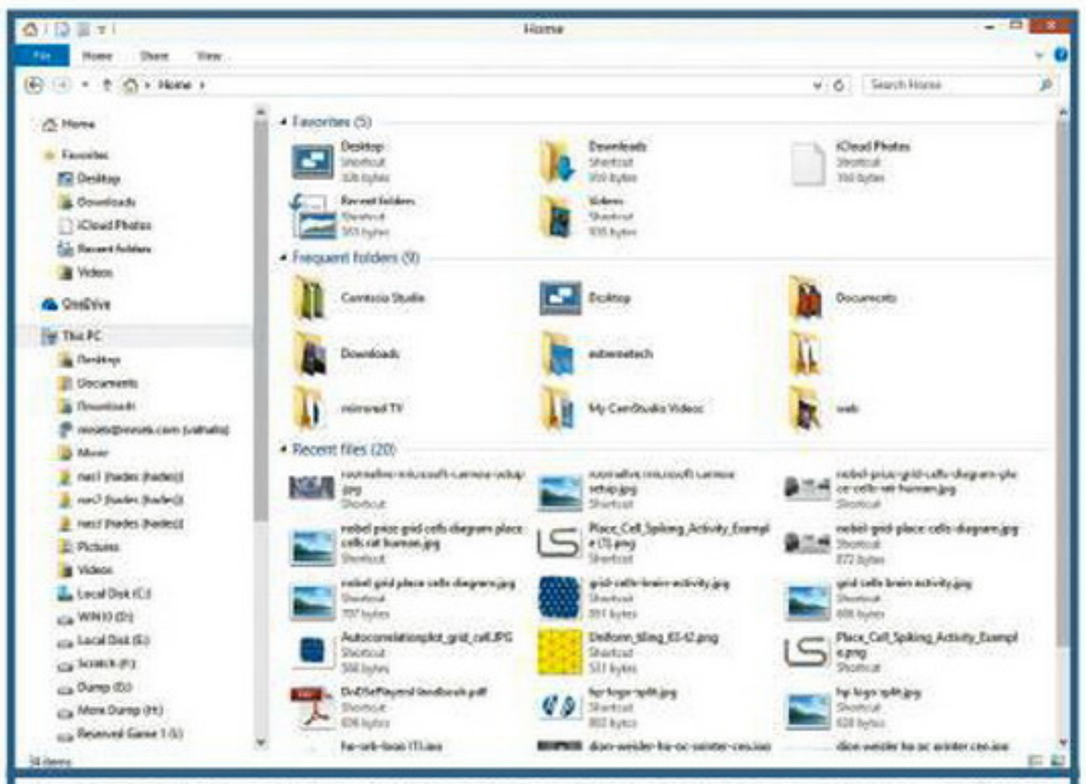
Интерфейс становится более логичным. Даже в мелочах: вы никогда не задумывались, почему корзину нельзя поставить в трей? Теперь можно!

Гаджетомания

Увлекшись изучением названия, мы чуть не пропустили маленькое, но важное заявление главного «виндузятника» Терри Майерсона, которое мы привели чуть выше. Что это он там говорил про какие-то гаджеты, на которых будет работать Windows 10? Какие модели, где продаются, сколько стоят?

Разбирательство этого вопроса выявило, что никаких гаджетов еще нет, даже пока не планируется. Однако Microsoft действительно начинает унифицировать свою операционную систему для работы на разных устройствах, благо эта идея далеко не новая. Apple давно работает над совмещениями функций OS X и iOS. Что касается Linux, так он с этими идеями унификации и вовсе родился. Ядро Linux используется и в Android, и в домашней ОС типа Ubuntu, и на серьезных серверах стоимостью в десятки и сотни тысяч долларов.

Однако Терри Майерсон заявил, что они делают нечто такое, чего пока нет у их конкурентов. Windows не только будет работать на носимых компьютерах типа Google Glass, на телефонах, приставках, планшетах и серверах! Терри пообещал, что в скором будущем разработчикам даже не придется писать разные приложения под разные типы устройств, одна программа сможет заработать и на часах, и на сервере. И продаваться все программы будут в одном и том же магазине, так что покупать их нужно будет всего один раз, а затем пользоваться на всех своих устройствах.



В «Проводнике» появилась новая вкладка Home, которая заменит «Мой компьютер». Фактически это то же самое, только туда добавили списки часто используемых папок, файлов и всего такого.

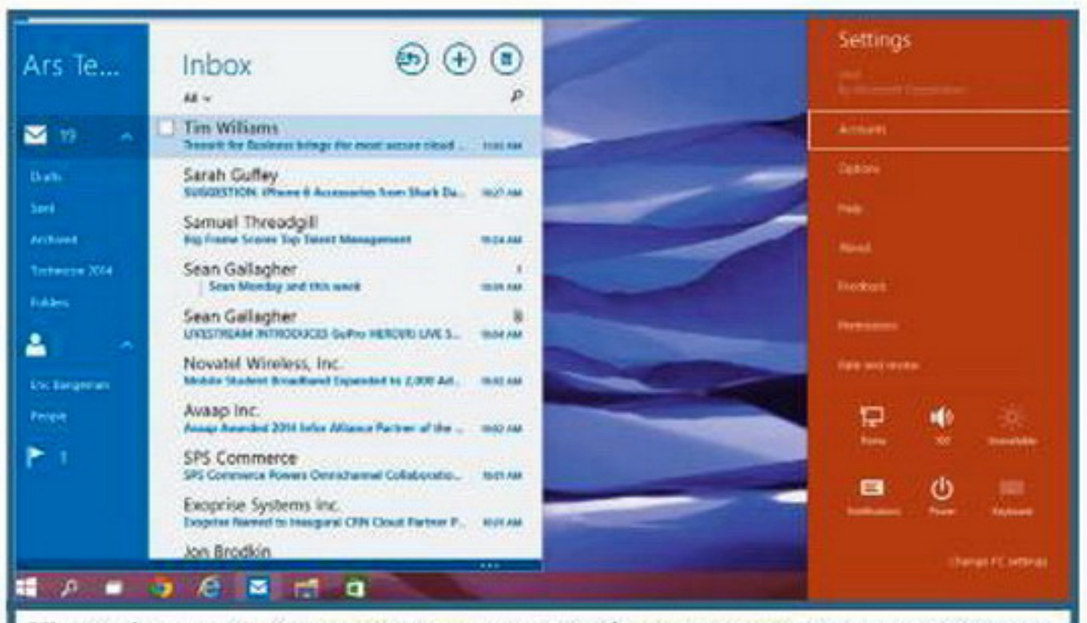
Возникает вопрос — что перед нами, маркетинговая лапша или революция? Что же, давайте разберемся. Интерес Microsoft к унификации понятен. Windows-телефоны провалились, потому что там не было программ. Windows-планшеты на процессорах ARM провалились по ровно той же причине: ничего из богатой библиотеки Windows-приложений запустить там было нельзя, а разработчики не хотели уделять внимание мертворожденной платформе. Сделав одну Windows для всего, Microsoft сможет получить, наконец, преимущество перед конкурентами.

С одной стороны, вся индустрия движется к унификации, к тому, чтобы все программы работали на всех устройствах. Так что в какой-то отдаленной перспективе идеи Microsoft вполне разумны. Но как Microsoft собирается реализовывать столь утопичную картину всеобщего счастья и гармонии прямо сейчас — совершенно неясно. Есть мнение, что никак.

Поэтому стоит поменьше слушать про перспективы устройства межпланетного шахматного турнира, которые излагает Терри Майерсон, и прислушаться к тем намекам, которыми он дает понять, что все эти вкусности — удел будущего. Также Терри сознался, что далеко не все программы смогут работать на всем. Это будет зависеть только от разработчиков, Microsoft лишь облегчит им работу, причем пока неясно, насколько именно.

В итоге за время жизни Windows 10 (или хотя бы за то время, что пройдет до выхода новой ОС) никаких революций на рынке программ не предвидится.

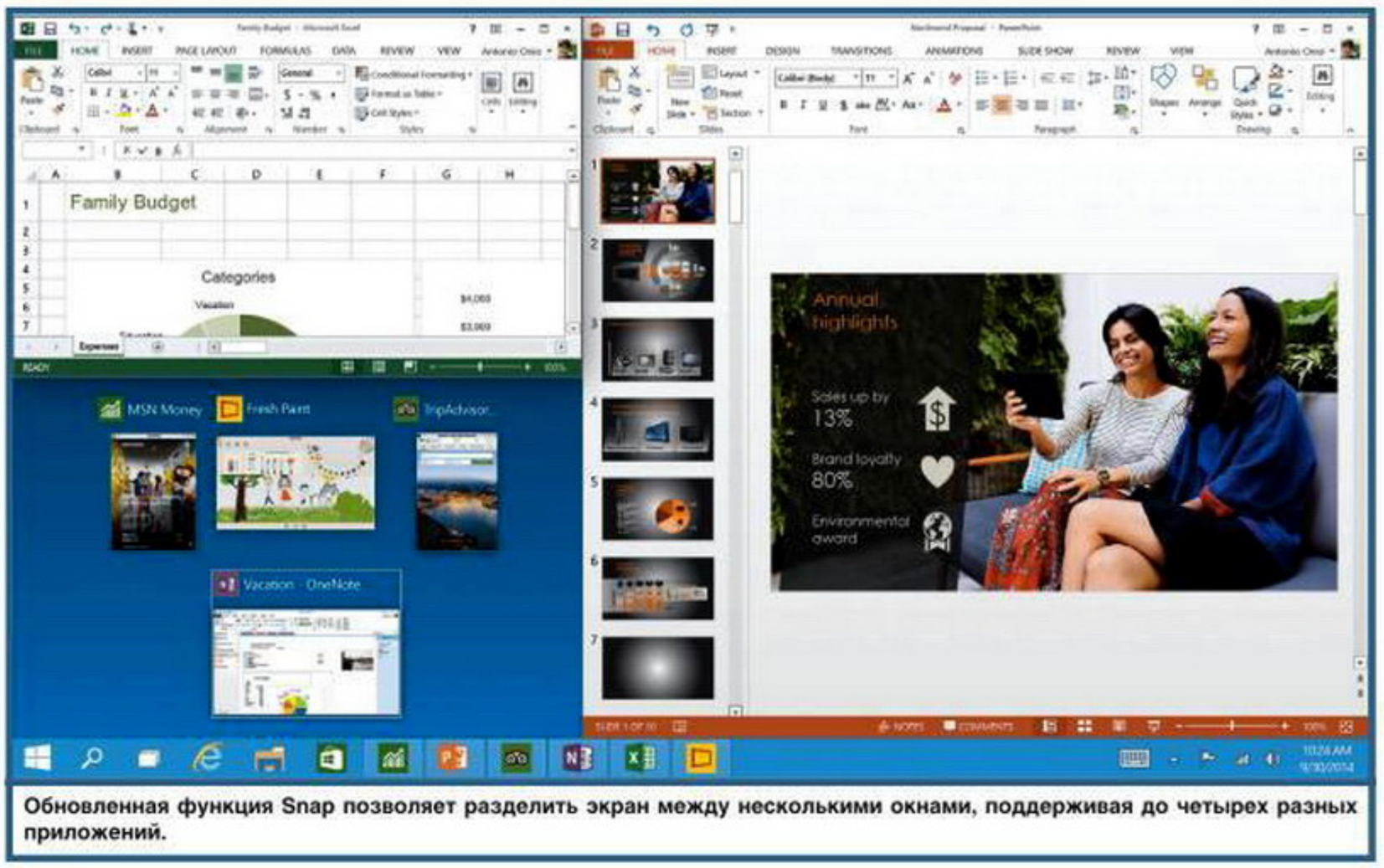
Новый интерфейс на старый лад. Конечно, все новое — это хорошо забытое старое, с этим не поспоришь, однако здесь явно не тот случай.



Microsoft продолжает попытки навязать собственные сервисы, но не желает поддерживать чужие. Вот встроенная почта. Удобно, но вряд ли кто-то променяет на нее свой родной «ящик» с тысячами писем.

Не одной строкой

Скорее всего, все ограничится тем, что какие-то программы с PC заставят работать на Xbox One, что довольно элементарно с технической точки зрения, потому что там одинаковая аппаратная начинка (хотя зачем нужны PC-программы консольщику с геймпадом — тот еще вопрос). Но не стоит рассчитывать, что Windows 10 поможет запустить какой-нибудь **Crysis** или **Photoshop** на планшете с процессором ARM. Такая свобода — удел будущего.



Обновленная функция Snap позволяет разделить экран между несколькими окнами, поддерживая до четырех разных приложений.

Как стать счастливым

Перспективы на будущее — это замечательно, но чем порадует Windows 10 сегодня? Очень многим, потому что на этот раз Microsoft поставила перед разработчиками четкую задачу: сделать всех пользователей счастливыми. И те отлично с ней справились.

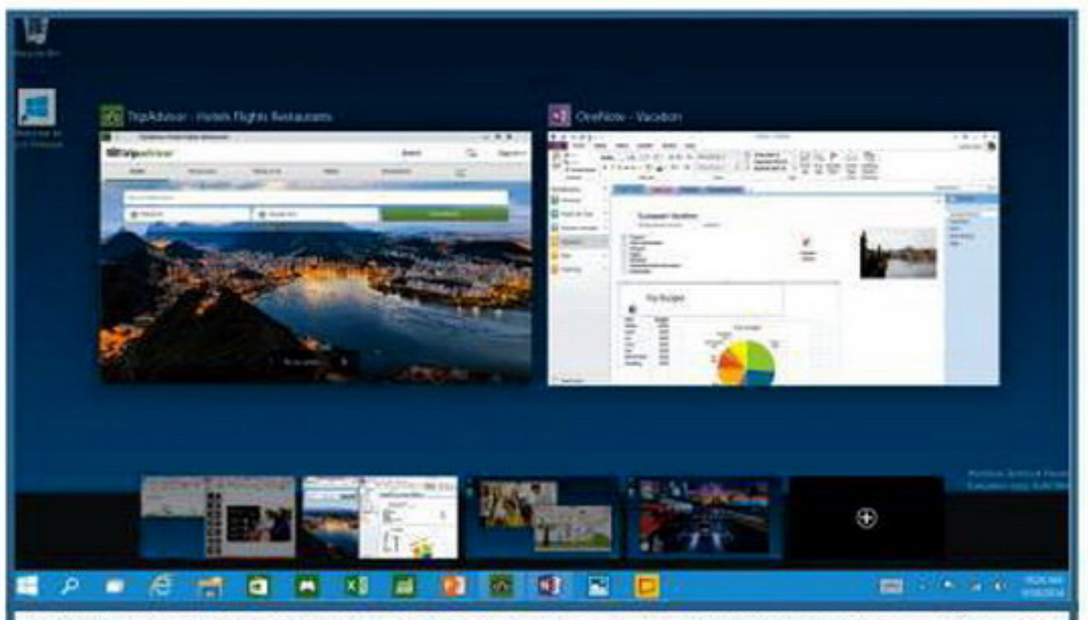
Есть старая притча о том, как стать счастливым. Пришел крестьянин к мудрецу, жалуется на жизнь. Мол, все плохо, дома тесно, дети с тещей покоя не дают, живем бедно и грязно. А ведь хочется простого человеческого счастья, только как его достичь?

«Собери всех животных со двора и посели их дома», — советует мудрец. Через месяц крестьянин чуть не плачет: все стало еще хуже! Животные орут, воняют, житья не дают, хоть из дому беги! «Ну так и выгони их всех», — советует мудрец. Крестьянин выгнал животных… и стал счастливым человеком. Дома тихо, чисто, просторно. Хотя на деле ничего не изменилось — просто он научился ценить то, что имеет.

А мудрец почесал седую бороду, поглядел на грязные обветшавшие стены хижины, плюнул и пошел наниматься на работу в Microsoft. Теперь работает там в отделе маркетинга. Именно он посоветовал так испортить интерфейс Windows 8, чтобы им невозможно было пользоваться. Да, компании пришлось выслушать немало обидных слов в свой адрес, зато теперь она может по праву пожинать плоды своей дальновидной политики. Каждое нововведение Windows 10 пользовали встречают с бурным восторгом.

Главное новшество — революционное меню «Пуск»! Главная фишка — оно есть! Более того, теперь плиточный интерфейс почти не мешает им пользоваться. Да что там, Microsoft настолько заботится о своих клиентах, что позволила настроить эти плитки так, чтобы они мешали еще меньше! Пользователи десктопов плачут от умиления: наконец их оставили в покое, сделав интерфейс почти таким же удобным, как во времена

Приложения Metro теперь тоже запускаются в окошках. Прогресс!



В Windows 10 появилась поддержка нескольких рабочих столов. Система Task View позволяет видеть все запущенные на них приложения и легко переключаться между ними.

Новая система уведомлений будет извещать вас о событиях с помощью таких вот всплывающих подсказок в углу экрана.

Панель задач тоже можно настраивать. Вот, к примеру, панель находится справа и растянута на треть экрана, а меню «Пуск» приютилось в правом верхнем углу.

Большой Брат

Тем, кто решит установить Windows 10 Technical Preview, стоит знать: разработчики внедрили в ОС программу-шпиона, которая собирает все данные о действиях тестера и отправляет их в Microsoft. Вплоть до вводимого с клавиатуры текста. Делается это на совершенно законных основаниях, в соответствии с правилами лицензионного соглашения и исключительно в целях более тщательного тестирования. Например, контроль вводимого текста позволяет собрать базу наиболее популярных слов (для системы автоподстановки) и наиболее распространенных ошибок (для системы, которая будет их исправлять). Если же вы такой шпионаж не приемлете, то просто дождитесь полноценной версии ОС.

Windows XP. Если все правильно настроить, конечно.

Еще одно революционное новшество — окна! Теперь «плиточные» приложения из Windows Store не будут запускаться на полный экран, вместо этого они запустятся в аккуратных окошках, которые можно будет передвигать по столу, даже изменять их размер позволяется! Пользователи десктопов бьются в экстазе и возносят молитвы святому Гейтсу. Небеса их услышали! В операционной системе «Окна» появились окна!

Но это еще не все… Приготовьтесь. Сейчас вы будете заинтригованы. Поражены. Околдованы! Windows 10 представляет новейшее достижение инженерной мысли, квинтэссенцию интуитивно понятного интерфейса, мощный инструмент для управления вашим персональным компьютером — командную строку. Она теперь стала еще лучше. Там даже Ctrl+V работает, представляете?

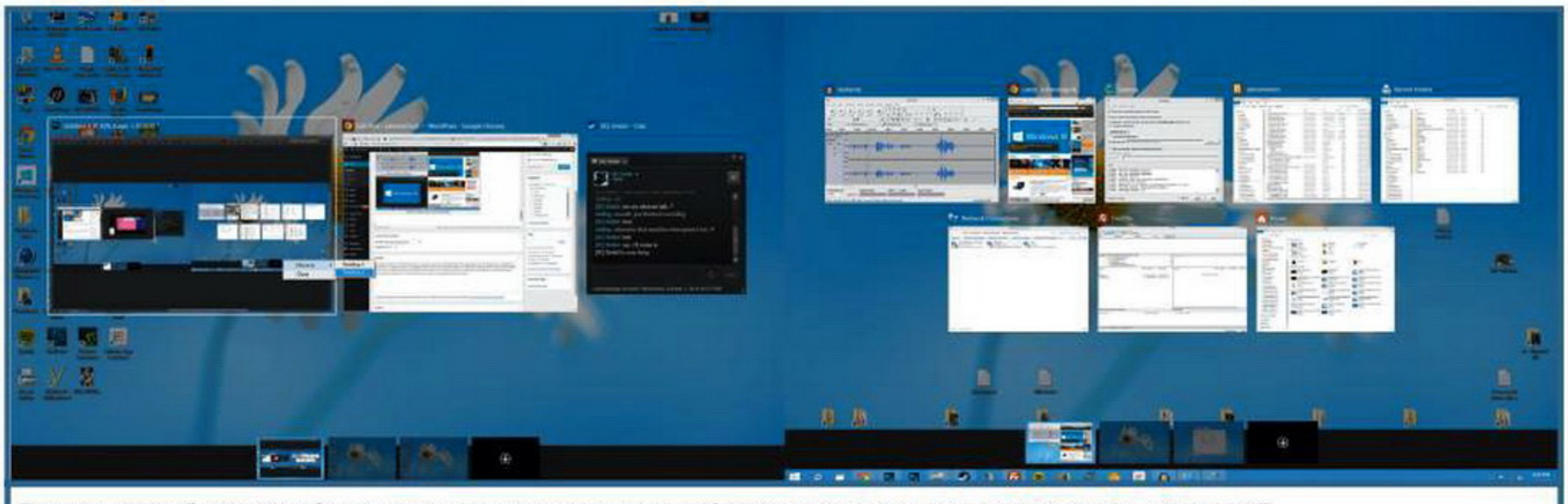
Что? Вам показалось, что предыдущие четыре абзаца слегка отдают иронией? Сарказмом? Немного сочатся ядом? Все верно. Потому что невозможно всерьез принимать презентацию Microsoft, где сотрудники компании с энтузиазмом рассказывают про возвращение к старому меню «Пуск». Да, была проведена работа над ошибками и для пользователей десктопов неудобства общего с сенсорными устройствами интерфейса были сведены к минимуму.

Вот только «свести к минимуму неудобства» совсем не значит сделать лучше и удобнее. Microsoft, как в притче, выгнала из Windows всех животных, которых сама туда же и поселила, дав пользователям возможность почувствовать себя счастливыми. Только реального прогресса в десктопной версии Windows не наблюдается уже давно, хотя идей для таких улучшений навалом. Если фейковую презентацию Windows 8 (наберите в YouTube «Windows 8 concept») от безвестного фаната смотреть интереснее, чем реальную презентацию Windows 10, значит, разработчики делают что-то не так.

Ищем жемчужины

Попытка рассказать о нововведениях Windows 10 в прошлой главе позорно провалилась из-за острого приступа сарказма. Придется начинать все с начала. К счастью, Windows 10 хороша не только тем, что похожа на Windows 7. Разработчики все-таки добавили туда несколько настоящих улучшений, причем весьма интересных.

На первом месте идет возможность пакетной установки программ с помощью модуля OneGet. Что такое пакетная установка? Если вы хоть раз устанавливали Windows, то наверняка в курсе, что сама ОС ставится за полчаса, а затем еще три месяца тратится на то, чтобы поставить все нужные программы. Обустроив в конце концов компьютер по своему вкусу, пользователи со страхом ждут, когда же им снова придется совершать эту страшную «переустановку», это же такой геморрой!



Вместе с ревизией системы рабочих столов улучшилась и поддержка набирающих популярность мультимониторных конфигураций.

Меню «Пуск» можно настраивать по своему вкусу, изменять размеры. Не нравится длинное и высокое, хотите низкое и вытянутое? Пожалуйста!

Во время анонса Windows 10 разработчики рассказали далеко не обо всем. Например, мы ждем, что они все-таки добавят к релизу голосового ассистента Кортану из Halo. Вот это будет действительно круто.

Неудивительно, что пиратские сборки с предустановленными программами пользуются огромной популярностью. Запустил установщик, отметил галочками нужное ПО, все установилось. Доходит до маразма: владельцы лицензионных Windows тоже порой предпочитают пиратскую продукцию! Потому что удобнее и стабильнее, сразу ставится со всеми апдейтами, а не грузит часами из интернета.

Тем временем Linux решил эту проблему аж два раза: во-первых, он предложил пользователям набор необходимых программ в комплекте с ОС, во-вторых, ввел такое понятие, как «менеджер пакетной установки программ», позволяющий поставить все, что вам нужно, в автоматическом режиме. Ну, может быть, и не совсем все, потому как программы берутся из конкретного проверенного источника, но нужные «по умолчанию» любому пользователю программы там есть. Пишешь в командной строке список, а компьютер сам их качает и ставит.

Теперь цивилизация добралась и до пользователей Windows 10. С помощью OneGet можно устанавливать приложения автоматически, в фоновом режиме, без всяких подтверждений, расстановки нужных галочек и просмотра рекламы. Единственная проблема OneGet — реализацией займется Microsoft, которая наверняка сделает все не так. По предварительным данным, OneGet будет работать с командной строкой, как в Linux, что уже вызывает сомнения. Простым и неискушенным пользователям Windows нужен столь же простой и понятный интерфейс, в командную строку никто из них не полезет. Впрочем, они и Windows сами обычно не ставят, а вот для продвинутых пользователей и администраторов такая возможность станет подарком небес.

Следующим полезным нововведением станет поддержка нескольких рабочих столов. К примеру, один стол можно приспособить для работы и накидать туда кучу документов, другой же использовать для отдыха и развлечений. Тут бы начать петь хвалу великой Microsoft, но оказывается, что эту фишку компания тоже подсмотрела у конкурентов. Ей давно и успешно пользуется весь мир, пользователи мобильников и планшетов вообще не понимают, как можно обходиться одним столом, а в Windows для добавления столь полезной функции до сих пор приходилось прибегать к услугам сторонних программ.

Также улучшились возможности по выравниванию окон (функция Snap). Вообще-то она появилась еще в Windows 7, только реализована была кривовато, а потому мало кем использовалась. Теперь же будет действительно удобно расположить на экране до четырех работающих приложений, чтобы они не перекрывали друг друга. Круто? Круто. Правда, пользователи Linux снова жалуются, что реализацию этой возможности Microsoft стащила у них.

Так это или нет, точно не скажем, информацию не проверяли. Но недоверия к ней нет. Как мы писали выше, программисты Microsoft смирили свою гордость и отказались от принципов. Им теперь не до разбирательств, кто и что придумал, кто у кого какие идеи подсмотрел. Нет времени на эксперименты, исследования, нет возможности проявить креативность и оригинальность мышления. Компания в кризисе, а потому разработчики Windows 10 получили задание создать максимально качественную ОС, на основе проверенных решений и без всяких изысков. Что они и сделали.

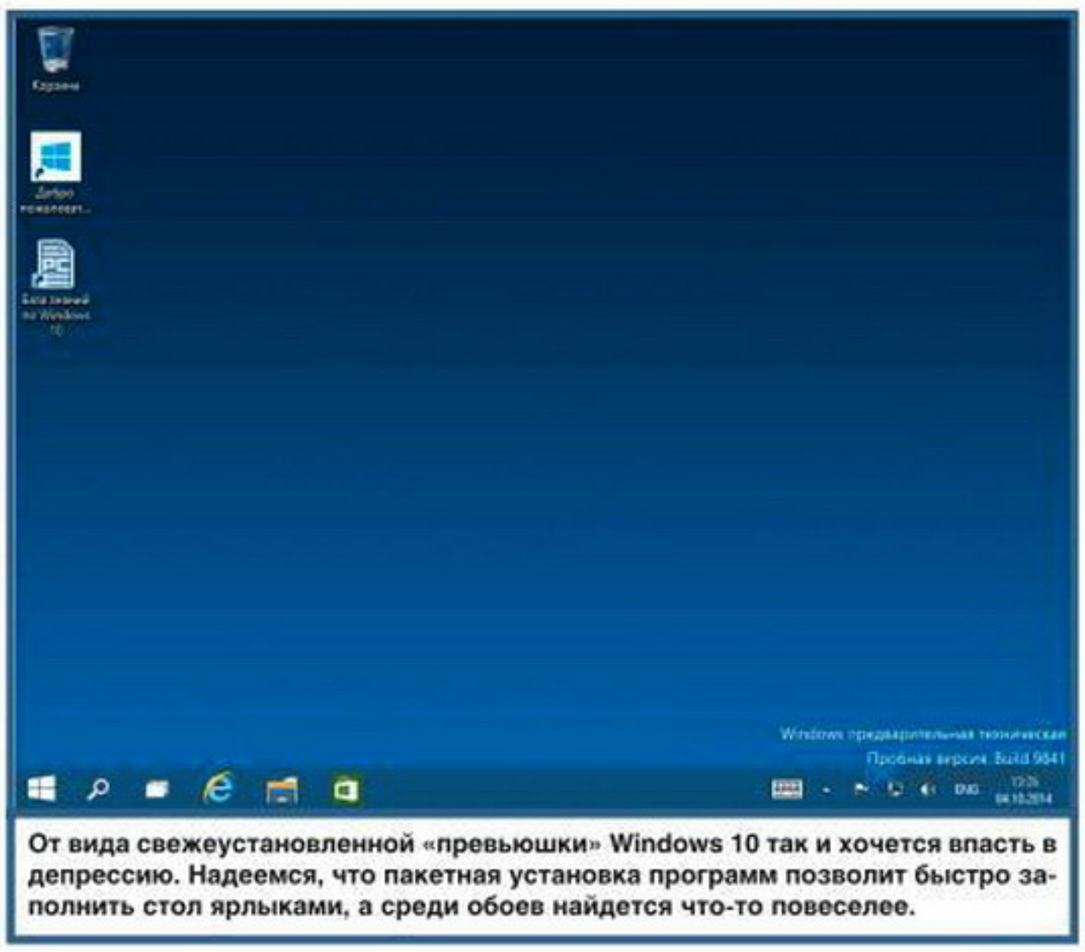
Microsoft интересно знать, что вы думаете! С помощью приложения Windows Feedback можно поделиться с разработчиками своими отзывами о тех или иных фичах.

Бизнес под угрозой

Какие ощущения вызвал у вас анонс Windows 10? Если восторгов было маловато, то это нормально. От новой Windows, как и всегда, ждали прорыва, и немудрено, что реакция общественности оказалась неоднозначной: мало кто ожидал получить в итоге этакий сервис-пак для Windows 8. Мало новшеств, мало стимулов для перехода. Да тут еще эти приблуды для сенсорных экранов, будь они неладны. Неужели нельзя сделать нормальную десктопную ОС и не мучить пользователей этими извращениями?

Отвечаем: нет, нельзя. И мучить тоже совершенно необходимо. Сейчас мы постараемся объяснить вам все происходящее с точки зрения Microsoft, но для этого нам придется вспомнить, как развивалась Windows последние двадцать лет. Начиная с революционной Windows 95 развитие ОС шло довольно бодро, однако уже через шесть лет ее идеи были доведены до совершенства в виде Windows XP. После этого потребность пользователей в новых операционных системах резко снизилась.

Microsoft долго и упорно перетягивала пользователей на Windows Vista, да так и не перетянула. Кто-то может сказать, что переход на Windows 7 был легче, потому что операционка получилась отличной. На деле это не так. Просто Microsoft отказалась добавлять поддержку 64-битных систем в Windows XP, поставив пользователей перед выбором:



От вида свежеустановленной «превьюшки» Windows 10 так и хочется впасть в депрессию. Надеемся, что пакетная установка программ позволит быстро заполнить стол ярлыками, а среди обоев найдется что-то повеселее.

или сидеть, как дуракам, с тремя гигабайтами памяти, или же раскошеливаться на Windows 7.

Однако уже в Windows 7 стало понятно, что Microsoft выработала идеи Windows 95 по максимуму и не в состоянии предложить пользователям что-то новое. Никаких принципиальных отличий Windows 7 от Windows XP не было. Обе запускали программы, а для большинства пользователей ничего большего и не требуется. Но Microsoft такое положение дел совершенно не устраивало. Ей нужно было зарабатывать деньги.

Для этого имелось два пути. Первый — борьба с пиратством. Второй — освоение новых рынков. То, насколько блестяще Microsoft сумела решить первую проблему, вызывает не просто восхищение, а благоговейную оторопь. Компания сумела договориться с производителями готовых компьютеров (в первую очередь ноутбуков), так что даже самые заядлые пираты вдруг с удивлением обнаружили, что являются обладателями пары-другой лицензионных копий Windows, отстегнув в карманы американских империалистов несколько тысяч честных советских рублей.

Но тут технический прогресс дал сбой. Мощности PC стали расти куда медленнее, так что продажи новых моделей снизились. А затем появились планшеты и смартфоны, ударив по рынку ноутбуков. Поэтому продажи Windows в составе готовых компьютеров оказались под угрозой. А затем и сама Microsoft сплоховала, не сумев реализовать второй путь — освоение новых ниш. Провалив задачу выхода на рынок планшетов и смартфонов, Microsoft оказалась перед очень неприятной перспективой похоронить свой основной бизнес на руинах сжимающегося рынка PC.

Поэтому-то Microsoft и мечется как ошпаренная, рискуя всем, чтобы пробиться на новые территории. Насколько это перспективно? Сама идея хорошая, только она не решает главную проблему — того, что Microsoft не умеет угождать людям. Компания подходит к Windows не как к продукту, а как к инструменту, не понимая, что как инструмент она себя давно исчерпала.

Про продукт и инструменты

Операционная система — это действительно инструмент. Недаром при анонсе Windows 10 так подчеркивался факт, что ОС специально приспособлена для нужд бизнеса по части вопросов безопасности. Вот только отношения Microsoft с бизнес-пользователями иначе как анекдотом и не назовешь. Делаешь им Windows Vista, говоришь про новый менеджер памяти и поддержку 64-битных систем — сидят на Windows XP. Делаешь Windows 7, соблазняешь новым интерфейсом — все равно сидят на XP. Делаешь Windows 8, заманиваешь на планшеты… эти ироды вдобавок к Windows XP покупают планшет на Android!

Наконец, Microsoft отменила поддержку XP — бизнесмены начали громко материться, но многие так от нее и не отказались. Потому что они воспринимают ОС как инструмент. Им не нужны ни новые интерфейсы, ни новые возможности. А уж если новинка требует для себя новый компьютер и отказывается поддерживать старое оборудование, так это и вовсе катастрофа. Они хотят купить ОС один раз и пользоваться ею лет пятьдесят.

Поэтому развитие ОС как инструмента быстро упирается в тупик. Для хороших продаж нужно превратить ОС в продукт, чтобы пользователи с нетерпением ждали, что же нового преподнесет им следующая версия. И вот этого, к сожалению, Microsoft делать так и не научилась. А ведь начать учиться очень просто!

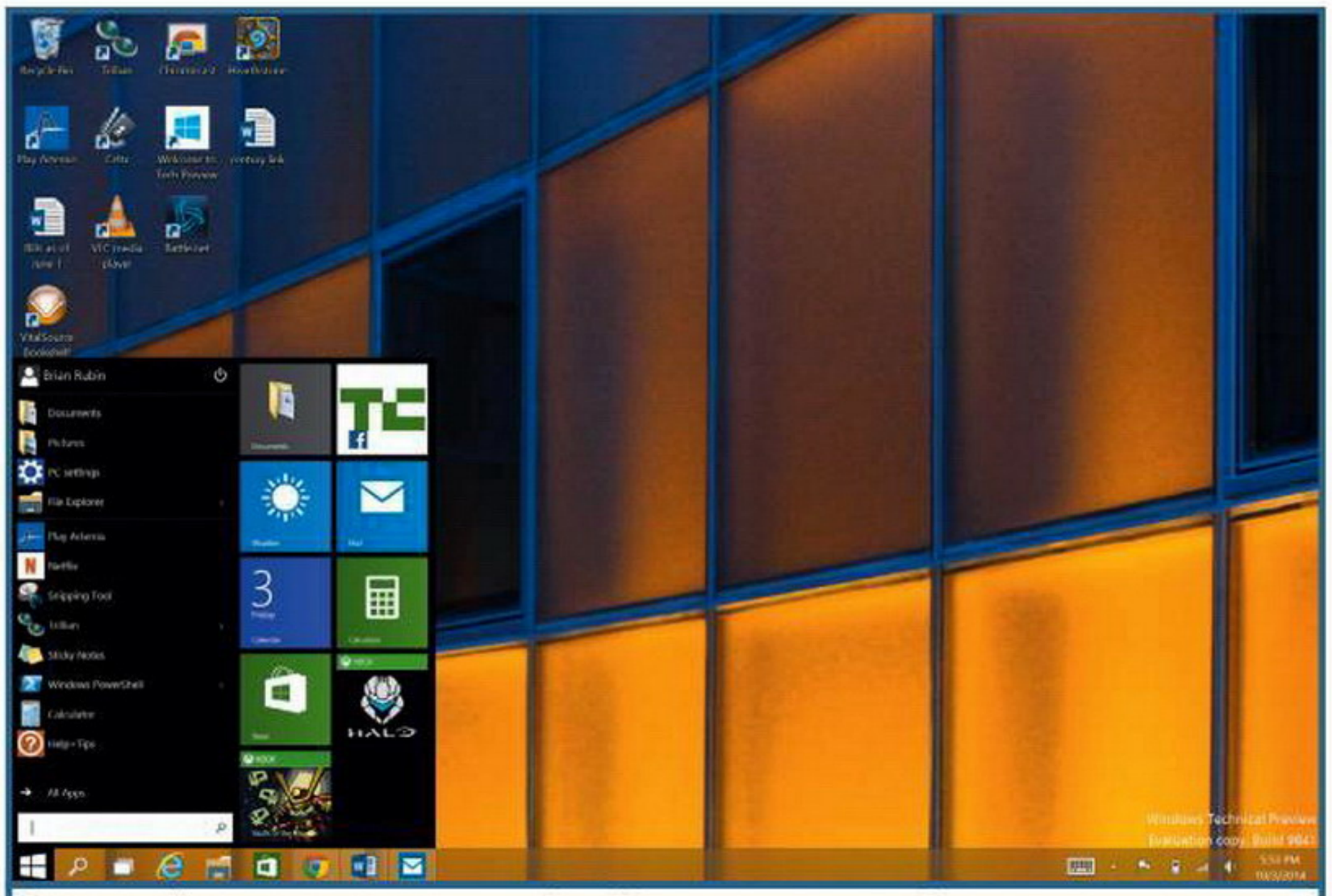
Взять хотя бы интерфейс. В старых Windows можно было полностью настраивать цветовую гамму всех окошек, менюшек, шрифтов. Интерфейс Aero убил эту возможность на корню, сведя свободу пользователя до изменения общей гаммы. Причем сделать интерфейс черным было нельзя — названия окошек становились нечитабельными, и исправить это было невозможно.

Приходилось ставить темы, сделанные сторонними разработчиками. Но они хотя бы расширяли возможности кастомизации, что было хорошо. В Windows 8 закрыли и эту возможность, заставляя любителей красивостей копаться в системных файлах и пользоваться программами сомнительного происхождения.

Сейчас история повторяется. Microsoft стоило бы вернуть настройки интерфейса, добавить десяток красивых тем, чтобы пользователи слюной захлебнулись, но ничего этого нет. Нас снова встречают скучные рубленые грани стиля Metro и ядовитая гамма плиток…

+ + +

Windows 10 планируется Microsoft на роль очередной идеальной операционной системы, которую и десять лет спустя будут поминать добрым словом. Она предлагает значительные улучшения для владельцев устройств с сенсорными экранами, однако для пользователей настольных компьютеров это не более чем работа над ошибками, в каком-то смысле даже шаг в прошлое, во времена Windows 7. И пусть это прошлое и было очень неплохим, такое топтание на месте не поможет Microsoft укрепить свои позиции на рынке. Ведь пока она пытается освоить планшеты и смартфоны, конкуренты прощупывают на прочность оборону самой Microsoft. Chrome OS, SteamOS, массовое внедрение поддержки Linux в игры… Пока стены крепости Windows держат удар. Но не стоит испытывать их на прочность слишком долго. +



Определенный уровень кастомизации все-таки будет. Можно сменить цвет меню «Пуск», в частности, да и поддержка темных интерфейсов есть. Если еще добавят нормальную поддержку тем, то вопрос можно будет считать снятым.

ЧТО? Пресс-показ Far Cry 4
ГДЕ? Франция, Париж, арендованная специально для демонстрации игры кафешка

ДАТА ВЫХОДА
20 НОЯБРЯ 2014 ГОДА

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
САЙТ ИГРЫ
far-cry.ubi.com

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ДВОЕ В ГИМАЛАЯХ

FAR CRY 4

Так получилось, что в этом номере про **Far Cry 4** целых два материала. Секрет прост: сначала игру показали на «Игромире» (и о впечатлениях с этого показа вы можете прочитать прямо через несколько страниц), а буквально через пару дней после выставки журналистов повезли в Париж на куда более подробную и обстоятельную презентацию.

БОЛЬШЕ, БОЛЬШЕ, БОЛЬШЕ!

Far Cry 4 и вправду выглядит дополненной и улучшенной версией третьей части. Геймплейная основа почти не изменилась (хотя мы с удовольствием отметили, что оружие гораздо приятнее ощущается в руках), но возможностей и разнообразия стало куда больше.

Прежде всего, сюжет теперь нелинейный. Амита требует добыть сведения из вражеского лагеря, покуда нужный человек не скрылся, Сабал — защитить повстанцев, на которых вот-вот нападут. А Аджай один, порваться не может и вынужден выбирать. Логично предположить, что от череды таких выборов будет зависеть концовка.

Но и за пределами сюжета развлечений отныне гораздо больше. Их и раньше хватало: охота, собирательство, поиск тайников, зачистка лагерей, захват вышек, гонки... А сейчас к ним добавилось, например, взятие крепостей. В сущности, это точно такой же аванпост с вражескими солдатами, только охраняется гораздо лучше. Вплоть до того, что подходы к воротам усеяны невидимыми минами, а на сигнал тревоги отовсюду слетаются боевые вертолеты. Без продуманного плана и тяжелого вооружения здесь делать нечего. Впрочем, игровые подсказки утверждают, что оборону можно ослабить, выполняя специальные миссии.

Облегчить себе задачу можно и призвав повстанцев — небольшой вооруженный отряд, который поможет в бою. На это тратятся очки кармы, которые тоже зарабатываются при выполнении второстепенных задач. Каждый спасенный пленник или найденный молитвенный барабан добавляет немного очков в копилку — чем больше их будет, тем дешевле окажутся товары в магазинах и тем лучше будет вооружено подкрепление.

Процесс создания снаряжения фактически не изменился, разве что меню куда удобнее — с картинками вместо безликих

Не знаем насчет ездовых академиков, но ездовые слоны тут на каждом шагу.

Вот так вот выглядит лучший транспорт в игре.

Умения делятся на две категории. Тигр отвечает за боевые навыки, слон — за «выживательские».

Океана в Кирате нет, но это с лихвой компенсируется озерами и реками.

списков. Как обычно, из звериных шкур можно пошить себе более вместительный рюкзак, соорудить кошелек пообъемнее или дополнительные перевязи для переноски оружия, а из произрастающих тут и там травок наделать медикаментов и усилителей.

Шкурам есть и еще одно применение: высоко-высоко в горах Кирата живет безумный кутюрье Шифон, которому нужны редкие материалы, чтобы создавать лучшую в мире одежду. И подходят ему только особым образом добытые ингредиенты — к примеру, кожа рыб, убитых из гранатомета...

Надо полагать, это не единственный персонаж с подобными «коллекционными» заданиями, и, судя по всему, исследование мира и выполнение всех побочных миссий здесь займет куда больше времени, чем в **Far Cry 3**.

ЛУЧШЕ ГОР ТОЛЬКО ГОРЫ

Вымышленное государство Кират прячется среди высоких гор, по сравнению с которыми архипелаг из прошлой части кажется плоским как блин. Настоящее раздолье для любителей полетать на глайдере или вингсьюте, а вот на колесном транспорте придется долго кататься по серпантинам, чтобы забраться на очередную вершину. Пешком и того проще — у Аджая есть крюк-кошка, которым можно цепляться за уступы и карабкаться вертикально вверх или вниз.

Хотя удобнее всего разжиться маленьким вертолетиком, который вообще непонятно как летает и напоминает скорее велосипед с пропеллером. Как ни странно, ненадежная конструкция способна возить сразу двоих пассажиров и только на слишком уж большой высоте начинает капризничать: стоит покинуть дозволенное разработчиками воздушное пространство, как двигатель глохнет и агрегат камнем устремляется вниз, пугая неподготовленного игрока. Впрочем, двигатель обычно успевает снова включиться у самой земли.

К чему такие ограничения — в общем-то понятно. Это и за край карты улететь не позволяет, и оставляет некоторую свободу для размещения секретных локаций. К тайникам придется честно карабкаться по скалам, при необходимости раскачиваясь на тросе и прыгая с уступа на уступ. Сжульничать не получится.

ПЕРЕЕЗД НА СЕВЕР

Визуально Far Cry 4 отличается от Far Cry 3 примерно так же, как **Oblivion** от **Skyrim**. Сочная зелень сменилась мрачной цветовой гаммой, да и общее настроение стало немножко депрессивным. Игра все еще создается с оглядкой на прошлое поколение консолей, поэтому резких прорывов в графике ждать не следует. Но и тут игра берет свое разнообразием: в долинах нас ждет буйная растительность, на вершинах — снег.

И всюду огромное количество животных, которых теперь гораздо проще использовать в своих целях. Помимо того, что Аджай может оседлать любого встреченного слона, в инвентаре героя есть отдельная ячейка под приманки. Брошенный в сторону вражеского лагеря кусок мяса наверняка привлечет внимание ближайших волков. Или наоборот — отвлечет их от главного героя, если тому недосуг с ними драться.

Штурмуем крепость. Один из нас за минометом, второй — на горе со снайперкой.

Между прочим, некоторые противники тоже обучены обращению со зверями и могут натравить на Аджая хищников.

Я И ДРУГ МОЙ ЧЕРТОВ ПСИХ

Последний час презентации был посвящен кооперативному режиму, который, пожалуй, и есть то главное, что появится в Far Cry 4. В третьей части он тоже был, но в виде отдельной кампании, которая на фоне основной как-то не блистала и состояла из нескольких линейных миссий про четверых туристов, прорывающихся к свободе сквозь полчища пиратов. Эдакий **Left 4 Dead**, но без зомби и в тропическом антураже.

А вот кооператив в Far Cry 4 напоминает скорее о другой зомби-игре — **Dead Island**, где кампания общая и проходить ее можно как в одиночку, так и с друзьями. Здесь все устроено примерно так же: в любой момент к вам сможет присоединиться напарник и помочь с прохождением побочной миссии (но, к сожалению, не сюжетной). При этом ваш персонаж все равно остается главным, только он может брать задания или быстро перемещаться по карте через fast travel.

■■■

Играть вдвоем и вправду гораздо веселее. Можно планировать спецоперации: «Я снимаю снайпера слева, ты — справа, а дальше вместе прорываемся в ворота». Можно оседлать несчастный вертолет и в два ствола обстреливать врагов с воздуха, насвистывая про себя «Полет валькирий» Вагнера. А уж насколько интереснее становится взятие крепостей — и словами не передать! Если, конечно, напарник не переполошит всю охрану в первую же секунду. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Far Cry 4 — это точно такой же Far Cry 3, только лучше и в другом антураже. Если вам понравилась третья часть, то четвертая понравиться просто обязана. Да, нам будет не хватать Вааса, но среди жителей Кирата много ничуть не менее колоритных персонажей. Фирменная искорка безумия из серии никуда не делась..

Процент готовности: 95%

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

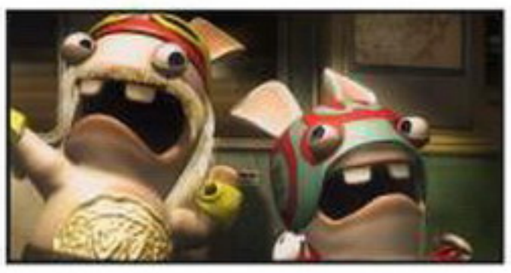
Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

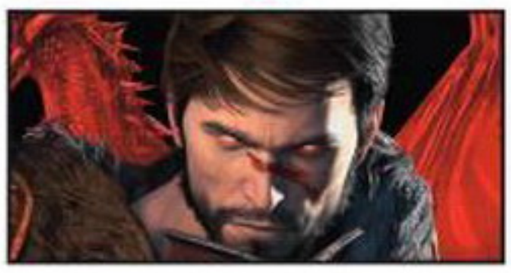


Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)



По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

Titanfall

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Шутер * Respawn Entertainment * Electronic Arts

Wolfenstein: The New Order

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №7/2014

Неожиданно толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.

Экшен * MachineGames * Bethesda Softworks

Divinity: Original Sin

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №9/2014

В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.

Ролевая игра * Larian Studios

Transistor

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №07/2014

Задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Supergiant Games освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.

Приключение, ролевая игра * Supergiant Games

Watch_Dogs

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №7/2014

Самая масштабная игра Ubisoft. В ходе разработки французы пожертвовали слишком многим, чтобы говорить о революции и прорыве в жанре, но получилось все равно здорово.

Экшен, симулятор хакера-террориста * Ubisoft

В РАЗРАБОТКЕ

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

ДАТА ВЫХОДА
НАЧАЛО 2015 ГОДА

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM
МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, PS4, XBOX ONE

САЙТ ИГРЫ
CAPCOM.CO.JP/REV2

ДЕНИС МАЙОРОВ

КАК В ПЕРВЫЙ РАЗ

Игровая индустрия развивается динамично, вкусы и предпочтения игроков меняются постоянно, и создателям долгоиграющих серий приходится это учитывать. Но важно не растерять по пути все то, за что игроки полюбили серию изначально. Излишних вольностей фанаты не прощают.

Создатели **Resident Evil** до поры до времени с этой задачей справлялись. Классическая серия хорроров к четвертой части обзавелась удачными элементами боевика, при этом ее «пугательные» свойства никуда не делись.

Но чем дальше, тем больше становилось в игре действия, а уровень страха и ужаса неуклонно снижался. К шестой части серия превратилась в лихой кооперативный боевик, который даже у самых незакаленных геймеров едва ли вызовет дрожь в коленях. И заказывать бы по великой Resident Evil реквием, но спасительная соломинка все же нашлась.

Старый друг

В **Resident Evil: Revelations**, сделанном под **Nintendo 3DS** ответвлении серии, погонь, перестрелок и взрывов во весь экран, как в шестой части, не было. А были тесные коридоры заброшенного круизного лайнера, населенные медлительными и непередаваемо жуткими тварями. Солоноватый воздух и атмосфера липкого ужаса, казалось, физически сдавливали виски. Патронов и аптечек кот наплакал, здоровье ни к черту, нервы под конец прохождения — тоже. Все как в стародавних частях.

Поклонники возрожденную атмосферу ужаса и отчаяния серии оценили, и создатели отправили изрядно похорошевшую игру покорять владельцев больших платформ. Она в этом преуспела, так что анонс второй части ни для кого сюрпризом не стал.

И вновь нам клятвенно обещают леденящую душу атмосферу и кошмарных монстров. За игру отвечает та же команда, что придумала первую Revelations, да и дебютное видео с геймплейным роликом жути нагоняют основательно. Обязательно посмотрите их на нашем сайте... если уверены в своей стойкости.

За мир во всем мире

Джил Валентайн и Криса Редфилда, героев первой части, решили оставить в покое и дать дорогу молодым. Нам предстоит вжиться в роль Клэр Редфилд, хорошо знакомой фанатам по второй части серии и по **Resident Evil Code: Veronica**. Компанию девушке составит дебютантка по имени Мойра Бертон. Бывалые поклонники могут помнить ее отца, Барри Бертона, который непосредственно участвовал в событиях

На острове будет множество жутких местечек, но пока нам демонстрируют в основном заброшенную тюрьму.

Остров напичкан скрытыми камерами, и за героинями, словно в Manhunt, постоянно будет кто-то наблюдать.

Возможность пройти игру в кооперативе тоже предусмотрена, но только за одной консолью. По мнению создателей, только так можно обеспечить достаточно тесное взаимодействие между игроками.

Второстепенным персонажем Мойра не будет и займет важное место в сюжете. Нас обещают порадовать скрупулезной проработкой характера.

первой классической части. Правда, новички приживаются нечасто и обычно быстренько идут в расход. Как будет с Мойрой — посмотрим.

Несмотря на хрупкую наружность, барышни борются с биотерроризмом в рядах Terra Save наравне с тренированными мужиками. Но однажды, прямо во время корпоративной вечеринки в честь вступления Мойры в ряды организации, в здание врываются неизвестные и похищают девушек. Приходят в себя те в тюрьме на пустынном островке, не помня, что произошло и как они оказались среди подвешенных вверх ногами перебинтованных мертвецов.

Героиням предстоит столкнуться с новым типом вируса и ранее невиданными противниками — быстрыми и зверски опасными. Эдакая модифицированная версия монстра Франкенштейна: перетянутая толстыми веревками тварь, без болтов в висках, но с раздробленным черепом, лоскутками ткани, вросшими в кожу, и металлическими сверлами вместо рук. Смотрится внушительно и тошнотворно. Не чета надоевшим уже ходячим!

За девушками постоянно кто-то наблюдает через миллион камер слежения, а на запястьях узниц мерцают странные браслеты — не то маяки слежения, не то портативные дистанционные бомбы. Разработчики молчат на их счет как рыбы, поэтому штуковины, скорее всего, будут важны для геймплея или сюжета.

Проработке местной истории вообще уделяется особое внимание. Подробностями нас не балуют, но известно, что происходящее будет тесно связано с событиями анимационного фильма **Resident Evil: Degeneration**. Новость неоднозначная. С одной стороны, из кинокартин по вселенной «Вырождение» — самый адекватный и близкий к первоисточнику вариант (фильмы Пола Андерсона с Миллой Йовович — больше нечто «по мотивам»). С другой же — сценарий там как раз таки был слабым звеном, и не известно еще, стоит ли за него цепляться.

Собственно говоря, Revelations 2 должна заполнить пробелы между четвертой и пятой частями игрового сериала, а вот с первой Revelations, похоже, будет связана мало. Учитывая открытый финал оригинала — странный подход. Создатели обещают сосредоточиться на проработке образа повзрослевшей и посуровевшей Клэр, которая теперь рубит с плеча без лишних раздумий. Цель вполне благая и любопытная. Разработчики утверждают, что мы, игроки, их сами об этом просили.

Вырождение

А еще обещают, что первое время будет изуверски трудно. Авторы не скрывают, что делают survival horror с акцентом на выживании и сперва героини вообще окажутся безоружны. Со временем возможность дать достойный отпор монстрам, конечно, появится, но с патронами у нас будет еще хуже, чем в первой Revelations. Придется чаще полагаться на собственную хитрость и ловкость, орудуя ножом или вовсе избегая стычек.

В показанной на Tokyo Game Show демке выживание смотрелось весьма увлекательно, а в рамках вселенной даже свежо. Ход однозначно беспроигрышный: **Amnesia** и **Outlast** доказали, что полная беспомощность перед лицом врага способна нагнать страху похлеще, чем пляшущие тени и могильные завывания за спиной. В крайнем случае можно будет, например, заманить какого-нибудь гада на стол с шипами, а сверху придавить тяжелой плитой, дернув в нужный момент рычаг.

Не забываем и о работе в команде — тут есть поддержка локального кооператива. Основной боец — Клэр, а Мойра станет обеспечивать подругу патронами и аптечками, словно Элизабет в **BioShock Infinite**, но лично дергать затвор и жать на курок, очень вероятно, откажется. Впрочем, все еще может измениться, поскольку при таком раскладе есть риск, что второй игрок заскучает в промежутках между страшными сценами.

При создании игры ключевое значение имели многочисленные пожелания и замечания фанатов. По крайней мере, так говорят сами разработчики.

Проходить игру в гордом одиночестве тоже не запрещают. Главное — вовремя переключаться между героинями. Фатальной окажется только смерть Клэр, Мойра лишь на время теряет сознание. Учитывая несовершенство любого искусственного интеллекта, ход вполне разумный.

■■■

Пока опасение вызывает выбранный разработчиками «сериальный» формат. Только тут, в отличие от **The Wolf Among Us** и **The Walking Dead**, все четыре эпизода нам скормят за месяц — в неделю по серии. В первой части каждая сюжетная глава заканчивалась на самом интересном месте, а начиналась со слов «Ранее в Resident Evil». К чести авторов, атмосферу подобный подход ничуть не портил. Будем надеяться, не испортит и теперь.

Последнее, что настораживает, — техническое исполнение. В приоритетных платформах тут ходят консоли нового поколения, однако поддержка устаревших приставок накладывает свой отпечаток. Картинка обещает быть немногим лучше, чем в **Resident Evil 6**, появившейся два года назад. Остается надеяться, что технология таланту помехой не станет. В конце концов, смогли же нас в свое время напугать с помощью технически слабой 3DS! ■

Будем ждать?

Анонса полноценной номерной части мы все никак не дождемся, но бывшее портативное ответвление серии двигает франшизу в правильном направлении. Вернуть Resident Evil к хоррор-корням фанаты просили давно, и их просьбы наконец были услышаны. Пока у разработчиков все получается хорошо, так что остается скрестить пальцы, ждать и надеяться.

Процент готовности: 70%

В РАЗРАБОТКЕ

УСПЕТЬ ЗА 72 ЧАСА

PROCEDURAL TURN-BASED STEALTH

INVISIBLE INC.

ЖАНР
ТАКТИКА

ПЛАТФОРМА
PC

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
KLEI ENTERTAINMENT

САЙТ ИГРЫ
INVISIBLEINCGAME.COM

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕ ПЛАНИРУЕТСЯ

ДАТА ВЫХОДА
НАЧАЛО 2015 ГОДА

АРСЕНИЙ ВОЛКОВ

Студия **Klei Entertainment** стала для независимой сцены эдаким аналогом **Blizzard**: что ни игра, то хит, и каждую ждут с особым нетерпением. При этом канадцы не пытаются штурмовать недосягаемые вершины, а совершенствуются в том, что умеют. Лучшее тому свидетельство — их новый проект **Invisible, Inc.**, с ранней версией которого мы и познакомились.

На первый взгляд Invisible, Inc. кажется штукой совершенно новой и необычной: пошаговая стелс-тактика в процедурно генерируемом киберпанковском мире. И все это — в стилистике шпионских фильмов 1960-х. Однако на самом деле игра в равной мере развивает идеи предыдущих двух проектов Klei Entertainment — **Mark of the Ninja** и **Don't Starve**. И еще тут чувствуется влияние **XCOM** и **Shadowrun Returns**.

ПРОДРАЗВЕРСТКА

Перед нами мир будущего. Мир корпораций, высоких технологий, гаджетов и тщательно охраняемых секретов. В нем действует некая шпионская организация «Инкогнита». Однажды ее руководство узнает, что вскоре произойдет нечто очень важное и опасное, к чему нужно максимально быстро подготовиться, собрав необходимые ресурсы и разработки. На все про все у агентов — семьдесят два часа. За это время они должны обчистить несколько тщательно охраняемых корпораций в разных точках планеты.

В этом видится реверанс в сторону глобального режима XCOM: вы выбираете на карте точку, куда хотели бы отправиться, и ваших шпионов забрасывает через полмира... допустим, в Гавану, где нужно раздобыть много-много денег. Или в Сингапур — за важной информацией, которая откроет новые направления на карте. Наконец, в Атланте предстоит выкрасть прототип оружия будущего и еще какие-то заумные технологии. На каждую миссию разрешается отправить максимум двоих агентов, у каждого из которых свои умения и экипировка. По итогам мы обзаводимся новыми гаджетами и ресурсами, которые можно вложить в развитие своих подчиненных. А можно завербовать новых агентов с новыми навыками.

На этом, впрочем, сходство с глобальным режимом XCOM заканчивается. Никакого строительства баз и запуска спутников с перехватчиками. Главное и единственное в Invisible, Inc. — сам процесс проникновения на очередной охраняемый объект.

СЛЕДИ ЗА СОБОЙ, БУДЬ ОСТОРОЖЕН!

Выбрав миссию, мы переносимся на тактическую карту, где наши агенты по очереди перемещаются по клеточкам и применяют свои умения и хитрые устройства. Тут игра уже ближе к Mark of the Ninja: череда закрытых помещений, коридоров и комнат, прятки от камер слежения и охраны.

В ранней версии у наших двух агентов — Декарда, элегантного джентльмена в плаще и шляпе, и Интернешенал, ловкой девушки в наушниках, — вообще нет орудий смертоубийства. Максимум шокеры, которыми можно вырубить охранника на два хода. И то лишь если он вас не заметил. Более подготовленных и серьезнее вооруженных секьюрити лучше обходить стороной. Если

ЛАЗЕРНОЕ ШОУ ОТМЕНЯЕТСЯ?

КЛИКНУВ ПО ИКОНКЕ ГЛАЗА, ВЫ УЗНАЕТЕ ТЕКУЩИЙ СТАТУС ОХРАННИКА.

ВЗЛОМАВ КАКОЙ-НИБУДЬ ФАЙЕРВОЛ, ВЫ СЛУЧАЙНО МОЖЕТЕ ПОПАСТЬ В ЛОВУШКУ: ЗАПУСТИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ ПРОГРАММА, УВЕЛИЧИВАЮЩАЯ УРОВЕНЬ ТРЕВОГИ.

слишком близко к ним подобраться, свой заряд дроби подопечный агент получит, куда бы вы ни пытались убежать. Invisible, Inc. — жесткая игра, об этом авторы предупреждали еще на начальных этапах разработки.

Главное наше оружие — скрытность. Агенты быстро и тихо перебегают от укрытия к укрытию, прячутся за диванами, столами и прочим скарбом, внимательно озираются по сторонам. Сквозь замочные скважины можно и нужно подглядывать, чтобы оценить обстановку по ту сторону двери. Вдруг там охранник, автоматическая турель или камера безопасности! А может, вообще все сразу.

Чтобы избежать неприятного общения с секьюрити, пригодится умение Декарда на один ход становиться невидимкой. Кроме того, он может быстрыми рывками передвигаться от одного укрытия к другому. Но в этом случае вас наверняка услышат. Если враг уловил шум или агент все-таки попал в объектив камеры наблюдения, место «засвета» будет помечено на карте и туда направятся стражи.

Но таким образом можно еще и выманивать секьюрити, которые прежде стояли как вкопанные, не позволяя проскользнуть в какую-нибудь важную комнату. Нарочно наделав шуму, дожидаетесь охранника и, когда он подойдет осмотреть территорию, прикладываете к его затылку электрошокер. Затем вытаскиваете из его кармана карту доступа и проникаете куда вам надо. Предварительно оттащив бездыханное тело подальше, чтобы, когда бедолага очнется, он вам не помешал.

А вот переодеваться в форму стражей или запирать их, скажем, в шкафу почему-то нельзя. Обидно.

ВЗЛОМАЙ МЕНЯ НЕЖНО

Справиться с электроникой поможет старое доброе хакерство. Здесь уже вспоминается Shadowrun Returns, в которой хакеры прямо во время боя перемещались в виртуальное пространство. В новой игре Klei Entertainment оно тоже есть, но путешествовать и сражаться в вирте не надо (по крайней мере, на первых порах).

Мозги окружающей электроники поддаются вашему хакерскому внушению. Кликом на специальном экране отключаются камеры и лазерные ловушки, взламываются сейфы и базы данных, перепрограммируются турели. Можно даже дрона в два счета перевербовать. Он будет катиться за вами на своих маленьких колесиках и прикрывать огнем.

На взлом тратится особая энергия. В поисках ее источников поможет напарница, умеющая сканировать пространство на предмет PWR. Сакральный ресурс любого хакера чаще всего сокрыт в брошенном компьютере (с чьей-нибудь открытой перепиской) или в какой-нибудь «умной» фритюрнице.

А еще придется копить деньги, выгребая их из тех же взломанных сейфов или из карманов оглушенных охранников. Средства нужны на прокачку характеристик агентов: стелс, хакерство, объем инвентаря, анархия. Последняя характеристика как раз таки увеличивает шансы отыскать побольше банкнот в одном кармане.

Понятно, что человеку-невидимке лучше прокачивать стелс, а Интернешенал — хакерство. А вот увеличивать размер инвентаря всем полезно. Вдобавок накопленное обменивается и на полезные гаджеты. Например, пистолет с усыпляющими дротиками, если, конечно, в инвентаре найдется для него место. Кстати, в отличие от улучшения характеристик, отовариться можно прямо во время миссии, найдя на уровне портативный магазин.

ВРЕМЯ — ДЕНЬГИ

Почти на каждом уровне есть одна дорожка, ведущая к главной цели — лифту, который поможет смыться, и множество второстепенных маршрутов. Можно целенаправленно двигаться на выход, отыскивая тот единственный верный путь, а можно прочесывать каждый закуток и собирать все, что не привинчено.

Но тут во весь рост встает фактор времени. Все действия агентов проходят под тиканье таймера: с каждым вашим ходом увеличивается уровень тревоги. Чем он выше, тем сильнее защищены программы и электроника, тем больше охранников патрулирует помещения и тем сильнее они становятся. На максимальном уровне тревоги появляются элитники в броне, которых не берут ни шокер, ни усыпляющий дротик. Именно поэтому, к слову, огнестрельное оружие рано или поздно все-таки понадобится: придется купить или получить доступ к хорошо вооруженным агентам (один из них, к примеру, изначально экипирован снайперской винтовкой).

Действовать нужно быстро и эффективно, но при этом максимально осторожно. В этом главная прелесть местной тактической системы. Второй важнейший момент, обеспечивающий Invisible, Inc. одновременно и увлекательность, и сложность, — фактор неожиданности и непредсказуемости. Набор миссий на глобальной карте и структура конкретного уровня всякий раз генерируются случайным образом — разработчики используют доведенную до ума систему «виртуального режиссера» из Don't Starve. Если провалите миссию, при следующей попытке у вас не будет привычной форы. Расположение охранников, камер и всех ловушек поменяется.

■■■

Уже сейчас, на стадии ранней альфа-версии, Invisible, Inc. производит хорошее впечатление: позаимствовав из разных игр удачные компоненты и механики, канадцы завернули их в ладную цельную оболочку. Умная и глубокая пошаговая тактика, похоже, у них таки должна получиться. ■

СО СТИЛЕМ И ХУДОЖЕСТВЕННЫМ ДИЗАЙНОМ, КАК ВИДИТЕ, ВСЕ В ПОРЯДКЕ.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Уникальная пошаговая тактика, чем-то похожая на XCOM, но не про сражения, а про прятки и старое доброе хакерство.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 75%

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

RISE OF THE TOMB RAIDER

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Square Enix
РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics

ПЛАТФОРМА
Xbox 360, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
tombraider.com
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2015 года

ЕЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Богатая наследница, аристократка, интеллектуалка, искательница приключений, тренированная для выживания в самых суровых условиях, обладательница недюжинного обаяния и пары мощных аргументов в виде... пистолетов — кто не знает Лару? Лару знают все.

Однако год назад она неожиданно помолодела, позабыла все свои специфические навыки и снова превратилась во вчерашнюю студентку. Прошлогодняя **Tomb Raider**, напомним, оказалась полным перезапуском серии, в которой пышногрудая кукла наконец обернулась живым человеком. **Rise of the Tomb Raider** — следующий виток взросления юной Крофт.

Не думай о Яматае

Едва окончившая колледж девушка в компании своих сверстников, ищущих приключений на моложавые пятые точки, направлялась к берегам Японии, но внезапный шторм вынес судно к берегам не отмеченного ни на одной карте острова Яматай. Хрупкой неопытной Ларе пришлось научиться выживать и сражаться, чтобы спастись. А заодно — выручить подругу Саманту из лап фанатиков, поклоняющихся императрице Пимико, что властвует над силами природы.

Трагические и зачастую необъяснимые события на треклятом острове, балансирование на грани жизни и смерти и трудные решения, которые пришлось принимать юной Ларе, — все это скверно сказалось на ее психике. В дебютном ролике новой игры леди Крофт как раз исповедуется психотерапевту.

Однако времени на отдых нет. Выясняется, что в плену Саманту отравили чем-то таким, что неведомо современной науке. В отчаянных попытках отыскать противоядие Лара натыкается на очередной древний миф, в котором упоминается таинственный артефакт. С его помощью можно не только исцелить девушку, но и пролить свет на подоплеку сверхъестественных событий на Яматае.

В погоне за артефактом мы будем не одиноки: и некое тайное общество, и один беспринципный богатей попытаются опередить Лару. Время тоже работает против нас — дни угасающей Сэм сочтены. Разработчики на этот счет молчат, но нашему внутреннему злодею отчего-то хочется, чтобы игра имела несколько концовок, в том числе несчастливую.

«Этот остров отнял у меня всё. И я постараюсь получить взамен не меньше», — писала Лара Крофт в своем последнем послании. Теперь она должна заново научиться отличать ложь от правды, отыскать новые жизненные ориентиры и разгадать страшные тайны. Молоденькая Лара из прошлой части обязана повзрослеть. Снова.

А о том, что произошло с ней в промежутке между событиями прошлогодней **Tomb Raider** и новой игры, расскажет роман британского писателя Дэна Эбнетта **Tomb Raider: The Ten Thousand Immortals**. Вопреки распространенной практике, в работе над книгой непосредственно участвовали сценаристы **Crystal Dynamics**.

Синее лицо Камиллы

Тогда как над сценарием Rise of the Tomb Raider работает небезызвестная Рианна Пратчетт, причастная и к сценарию оригинала. К сожалению, в прошлый раз, по словам Рианны, вышло так, что к созданию образа юной Лары ее подключили, когда основной сюжет уже был готов, и ей пришлось лишь заполнять ло-

Лара впервые получила лук и стрелы лишь год назад, но они явно пришлись ей по руке.

Это не документальное кино. Солдат нарисован и оживлен с помощью технологии MOVA.

Учитывая, что Ларе пришлось пережить на Яматае, немудрено, что ей понадобилась помощь психиатра...

...но что-то в его лице говорит, что он не особо верит в успех сеансов.

гические дыры и писать диалоги. Многие оказались недовольны нестыковками в истории и заезженными поворотами.

Теперь же есть шанс, что все будет иначе: мисс Пратчетт трудится над новой историей с самого начала. В свое время она успела поработать над **Overlord**, **Prince of Persia**, **Mirror's Edge** и **Beyond Divinity**, а за **Heavenly Sword** и вовсе была номинирована на премию BAFTA. Хотя, согласитесь, трудно сочетать душевные терзания героя с акробатическими прыжками и штабелями трупов, которые он оставляет после себя.

В деле и актриса Камилла Ладдингтон, подарившая внешность помолодевшей Ларе Крофт. Недавно она показала жутковатое фото, на котором ее лицо все измазано синей флуоресцентной краской, — на такие жертвы приходится идти ради записи мимики.

Разработчики уверяют, что благодаря системе MOVA виртуальная модель персонажа получается очень реалистичной и эмоциональное состояние Лары мы будем с легкостью считывать по вскинутой брови или едкой ухмылке... (Ту же хитрую технологию применяли в фильмах «Загадочная история Бенджамина Баттона» и «Пираты Карибского моря: на странных берегах». Показательно, не правда ли?) По всему выходит, что в центре сюжета окажутся переживания героини. Кроме того, игра обещает стать не только реалистичнее, но и мрачнее.

Хрупкая девушка, смело бросающаяся навстречу опасности, — это и есть та Лара, которую мы всегда любили.

Новые злоключения

Нас ждет куда больше приключений, Лара больше не ограничена в своих передвижениях единственным островом. Она вихрем пронесется по всему миру, по самым красивым и опасным его местам. Каким именно — разработчики пока не уточняют, но по первым скриншотам видно, что не обойдется без снегов и вьюги.

Лара останется верна луку и ледорубу, а значит, придется тишком пробираться за спинами врагов и карабкаться по неприступным скалам. Только теперь еще и по большей части покрытым вековым льдом. Впрочем, отважная археологиня исходила в своей жизни немало пустынь, джунглей и катакомб, так что есть смысл ждать и чего-то подобного. Не все же в белой пелене разгуливать.

Разработчики традиционно обещают много «эпических сцен» с использованием набившего оскомину QTE, а в подтверждение своих слов показывают неплохо срежиссированный эпизод. Вот Лара пробирается по лесу, а через мгновение спасается бегством от разъяренного медведя. Вот она сигает в пропасть и в последний момент цепляется ледорубом за выступ — тут, конечно, надо успеть нажать правильную кнопку. А вот она натягивает верный лук и пускает стрелу прямехонько в затылок негодяю.

Холодное оружие снова станет ее фаворитом, но и огнестрел никуда не денется. Сохранится с прошлой части и акцент на выживании, и мы надеемся, что борьба с дикой природой больше не будет ограничиваться парой скриптовых перевязок поцарапанного локтя.

Но самое главное — возвращаются гробницы! Мы снова будем (прислушайтесь к звукам этих слов!) их *расхищать*. По-настоящему. Забудьте об однообразных, отмеченных звенящими на ветру колоколами бутафорских пещерках, вскрытие которых лишь отвлекало от более важных дел. Разработчики возведут классические гробницы, величественные и заброшенные, целые города, сокрытые от непосвященных, со множеством хитрых механизмов, скрытых проходов и лабиринтов. Давние поклонники леди Крофт не дадут соврать: мы проводили в них часы, ломая голову над комбинацией каких-нибудь рычагов, шестеренок и булыжников, пытаясь отпереть иную многовековую дверь. И совсем не важно, окажется за ней сундук с золотом или нет.

■■■

А теперь немного дегтя. В списке платформ значатся только консоли **Microsoft**. Глава подразделения Xbox Фил Спенсер не отрицает, что игра планируется как «наш ответ» **Uncharted**, одному из главных козырей **Sony**. В следующем году должна выйти **Uncharted 4: A Thief's End**, и два культовых приключенца смогут наконец в честном поединке выяснить, кто же круче — Дрейк или Лара?

Впрочем, эксклюзивность для Xbox — явление однозначно временное, и чуть позже Rise of the Tomb Raider появится почти на всем, что включается в розетку. А до того момента поклонникам персоналок предложат поиграть в «младшенькую» **Lara Croft and the Temple of Osiris**. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Лара Крофт — одна из тех героинь, что не имеют права стареть. А вот взросление ей однозначно к лицу. На наших глазах она становится более отчаянной, мужественной и стойкой, и в этих метаморфозах мы хотим поучаствовать!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 50

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
ICE-PICK LODGE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
FEVERISHFEELING.COM

ДАТА ВЫХОДА
2015 год

ОЛЕГ ЧИМДЕ

МОР. УТОПИЯ

РЕМЕЙК САМОЙ НЕОДНОЗНАЧНОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРЫ

Дома покрываются маслянистыми пятнами, и сам воздух будто бы темнеет. Земля стонет от боли устами зараженных песчаной грязью людей. Им уже не помочь, разве что облегчить страдания морфином, но морфин пригодится мне самому. Я тоже заражен. Песчанка предпочитает исключительно живые ткани, так что я без опаски подхожу к еще свежему трупу и вырезаю сердце, печень и почки. В своем убежище я превращу их в кровавую кашу и смешаю с целебными травами, чтобы съесть эту мерзость и выжить. Донор согласия не давал, но его потроха послужат высшей цели. Быть может, благодаря ему мне удастся спасти Город. А может быть, и нет.

Вчера **Ice-Pick Lodge** — возможно, последние вольнодумцы в русской игровой индустрии — запустили кампанию на «Кикстартере». Они попытаются собрать 250 тысяч долларов на ремейк своего самого первого, культового, произведения **«Мор. Утопия»**. А это значит, что во во время песчаной чумы вновь будет пир.

ГОРОД СМЫСЛОВ

Идеи. Они живут сами по себе. Плавают где-то в эфире и время от времени проникают в нас, управляя разумом. Как знать, возможно, у них есть свои собственные взгляды на наши судьбы? «У нас постоянно возникают новые идеи — но они как будто сами озвучивают свои желания, — признается в интервью Николай Дыбовский, главный идеолог Ice-Pick Lodge. — Одна говорит: «Я к вам пришла, но мне пока рано выступать, я еще в уголке посижу, подожду». Другая: «Я для вас слишком хороша, зайду попозже, когда подрастете». Нас, в общем, особо никто и не спрашивает». Именно идеи решали, когда вставал вопрос о том, куда «Ледорубам» двигаться дальше.

У команды Дыбовского были варианты: есть большой и дорогой проект **«Холод»**, есть таинственное **«Живое Слово»**, есть **«Левиафан»**. Однако выбор пал на ремейк «Мора», и никакого рационального объяснения этому выбору нет. Просто очень захотелось. «Есть острое ощущение того, что «Мор» нужен (не только нам, а вообще), причем нужен именно сейчас — или момент будет упущен навсегда», — таинственно заявляет автор.

С этим сложно спорить. То тут, то там очагами все чаще вспыхивают военные конфликты, люди становятся злее, в Африке бушует лихорадка, а весь мир будто замер в тягостном ожидании чего-то. Человечество устроено так, что относительно спокойное время долго длиться не может. И на фоне всего этого мрачного ожидания симулятор выживания в экстремальных ситуациях «Мор. Утопия» смотрится убийственно органично.

Ожидание чего-то — это то, что мы испытывали все двенадцать игровых дней в «Море» 2005-го, и то, что наверняка будем испытывать в обновленной версии, которая вряд ли выйдет раньше чем через два года. У трех совершенно разных героев — Бакалавра, Гаруспика и

Вся жизнь — театр. Благодаря «Мору» эта фраза приобретает дополнительный смысл.

«Страх часто сопутствует неуверенности и неведению. Строить прохождение «игры с проблемой» на этих состояниях очень естественно, и страх органично им сопутствует. А пугать людей просто ради того, чтобы выбить из них лишнюю порцию адреналина, мы не любим».

Дети. Пока взрослые играют в игры, дети решают проблемы.

Ice-Pick Lodge обещают сложную систему выбора. Облегчить страдания больного морфием или оставить лекарство себе? Обменять единственный револьвер на булку хлеба или еще поголодать? Кого спасти, а кому дать умереть?

Самозванки — есть ровно двенадцать дней, чтобы победить песчаную язву, окутывающую Город пеленой боли район за районом. И время утекает стремительно.

Считается, что роман Альбера Камю «Чума» — это на самом деле аллегорический рассказ о жизни Франции в период фашистской оккупации. И, конечно же, «Мор» — он тоже не просто так. История гибели (или чудесного спасения?) Города, застрявшего где-то на стыке цивилизации и таинственной Степи, — в какой-то мере аллюзия на девяностые, которые Николай никогда не воспринимал как время бандитского беспредела. «Это период, когда у людей появились возможности для создания самых невероятных вещей, реальностей, миров, — хотя они очень печально этими возможностями воспользовались, — говорит он. — И «Мор» — игра о том, какую цену люди платят за осуществленную мечту, за реализацию чуда».

«Мор. Утопия» — произведение о непростых временах. О сложном выборе. О человечности. О том, как мечты терпят крах, разбиваясь о скалы человеческой нерешительности и предрассудков. О нас.

«МУЧИЛЬНИ — НАША СПЕЦИАЛЬНОСТЬ»

«Это будет новая интерпретация, — отвечает Дыбовский на мой вопрос о том, чего нам стоит ждать от ремейка. — Все равно что новый фильм или спектакль, поставленный по классической пьесе. И нам самим чертовски интересно еще раз поработать с этим сюжетом! В прошлый раз мы его откровенно недотянули. Сценарий Самозванки, например, попросту завалили. Я понимал, о чем должна быть эта линия, но совершенно не понимал, как это сделать».

В Ice-Pick Lodge прекрасно осознают недостатки изначального «Мора» — некоторые игроки и рецензенты в свое время не смогли их принять. Одни видели в сложных и неловких боях интригующую толику реалистичности и шарм, другие — неуместное препятствие. Кто-то счел надоедливые заборы Города неудачным дизайнерским решением, а кто-то — аллюзией на анатомию быка, в честь органов которого и названы городские районы. На все задумки банально не хватило ресурсов, да и дебютность проекта сыграла свою роль.

«Согласно концепции, город заражался зонально, и его районы нужно было четко отделять друг от друга, потому что искусственный интеллект всего, что двигалось, был слишком примитивен, — честно поясняет Дыбовский. — Зараженные, вооруженные и прочие специфические обитатели больных или заколоченных кварталов не должны были проникать в зоны других типов — и не было иных способов остановить их, кроме банального забора». Впрочем, теперь у авторов есть более изящные способы для решения таких проблем.

Появятся и случайные события — чтобы вам веселее было путешествовать на своих двоих из одного конца города в другой. Но никакой системы быстрого перемещения между домами жителей Города точно не предвидится. «Без этой трудности «Мор» уже не будет самим собой, — поясняет Николай. — Наша студия делает не аттракционы, а мучильни».

Равно как и в **Silent Hill**, чтобы понять проблему и решить ее — вы должны страдать. Просто теперь эти мучения будут продуманными, логичными. И уж точно «Мор» не станет проще. В этом Дыбовский нас отдельно заверил.

ТРУДНЫЙ ВЫБОР

Мысль банальная, но иначе не получится: вся прелесть «Мора» — в его атмосфере. Город стонет от боли, пока три главенствующих семейства грызутся за власть, по мрачным улочкам бегают крысы и бродят в кровавых лохмотьях зараженные, а игрок, пытаясь понять, чего от него хотят, выживает и отчаянно спасает своих Приближенных, беспрестанно глотая антибиотики. В сюрреалистичном бумажном Многограннике дети затевают свою пугающе взрослую игру, а в Бойнях на другом конце города дети Земли, одонги и мясники, сливают бычью кровь в Землю, насыщая ее кровеносную систему. А в это время в театре начинается новая пантомима...

Атмосферу авторы сохранят во что бы то ни стало. То же касается характеров героев и многих диалогов. «Сейчас, проходя старую игру снова и снова, понимаешь — вот этот диалог можно оставить, не изменив ни буквы, он настоящий, оттуда; а вот этот нужно полностью переписать: говорят на верную тему, но совсем не так, мы ее переврали», — объясняет Дыбовский.

А вот что, похоже, изменится, так это стиль. Судя по первым скриншотам, визуально «Мор» становится похож на какое-то произведение о Лондоне XIX века. Впрочем, «Ледорубы» советуют не делать поспешных выводов — визуальная часть еще обсуждается, и в итоге игра вообще может оказаться черно-белой. «У стиля в «Море» не может быть какой-то одной стержневой, концептуальной идеи (как в **Limbo** или **Grim Fandango**, например), — делится мыслями Дыбовский. — Скорее это попытка найти точку идеального баланса между документальным фотореализмом и стилизацией, условностью, подчеркивающей иррациональность происходящего. Когда эта точка равновесия будет найдена — опять же она сама нам начнет диктовать условия и даст принципы, по которым одна находка будет отвергнута, даже невзирая на ее крутизну, а другая безоговорочно принята».

■■■

Над первым «Мором» трудились по большей части девять человек, в пиковые моменты — четырнадцать. Над ремейком же будет работать не более девятнадцати — по крайней мере, такую цифру называет Николай Дыбовский. Ice-Pick Lodge как бы отдельно подчеркивают свою независимость и «камерность». Чем меньше людей — тем больше творчества, тем выше полет фантазии.

Кампания на Kickstarter запущена, на момент публикации этой статьи собрано больше 180 тысяч долларов. Получится ли у них? Во многом это зависит от нас. Делать выбор предстоит каждому отдельно. И пусть каждый выбор будет правильным. ■

Будем ждать?

Возможно, последние вольнодумцы от мира российских видеоигр возрождают свое самое первое творение. А поскольку такие творцы просто не могут повториться, нас в любом случае ждет что-то совершенно новое. Все дело в идеях, которые сами решают, когда приходить, а когда уходить.

Процент готовности: 20%

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Митос (арт-директор Ice-Pick Lodge) хочет сильно изменить внешний вид города, а я не хочу менять его совсем. Посмотрим, что из этого выйдет».

О НАЦИОНАЛЬНОЙ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ГОРОДА

«Если вспомнить «Речь о Пушкине» того же Достоевского, русская уникальность состоит именно в универсальности и многоголосии, способности понимать и озвучивать черты любой культуры. Поэтому и город — степной, «центральный», на перекрестке между Азией и Европой, между архаикой и футуристикой».

О ПЕРЕВОДЕ НА ДРУГИЕ ЯЗЫКИ

«У нас теперь есть Альфина — и несколько друзей-англичан, которые ей помогут. Правильный перевод на английский будет ее основной задачей на протяжении всего периода разработки. А с другими языками — тут уж придется полагаться на добрую совесть локализаторов. За немецкую мы спокойны, ею будет заниматься Вольфганг Вальк, с которым мы делали The Void (у нас известен как «Тургор»). Он в это всю душу вкладывает — к тому же он писатель. Недавно выпустил большой роман о Древнем Риме».

ОБ ОБРАЗЕ ЖЕНЩИНЫ

«Женщины — волшебные существа, которым ведома особая магия чуткости и прямого, невербального и бездейственного влияния на обстоятельства. Женщины, как пчелки или шелкопряды, иной раз бессознательно (или побочно, ставя перед собой совсем иные задачи) создают ту самую животворящую, питательную атмосферу, в которой становится возможно создавать Многогранники».

О МУЗЫКЕ

«О, это больная тема. Мы с Андриешем Гандрабуром так долго искали музыкальную концепцию старого «Мора», что теперь я уже не представляю себе игру без нее. С другой стороны, мы уже так давно и плодотворно работаем с Василием Кашниковым (он присоединился во время работы над «**Тургором**»), что я просто не могу не дать ему шанса сделать альтернативный саундтрек. Андриеш тоже готов присоединиться к проекту. Полагаю, что ситуация как-то разрешится сама собой. Пока что она повергает меня в печаль особого рода — не от безысходности, а от изобилия хороших вариантов».

«... Женщины думают, что руководят мужчинами, а на самом деле ими руководят Земля, Чума, Степь, Город и прочие главные герои нашей игры».

ЯН КУЗОВЛЕВ

РАЗГОВОРЫ О ВЕЧНОМ:

«ИГРОМАНИЯ» В ГОСТЯХ У СОЗДАТЕЛЕЙ «МОР. УТОПИЯ»

На днях независимая студия **Ice-Pick Lodge** собрала средства на разработку ремейка «**Мор. Утопия**». На это им потребовалось три недели. И как раз три недели назад мы заглянули в кузницу, возможно, последних российских вольнодумцев-игроделов — узнать, чем живут создатели самых необычных из отечественных игр.

ИЗ МОРГА В БОЛЬНИЦУ

К создателям «**Мор. Утопия**» и «**Тургора**» я иду с таким чувством, будто поднимаюсь по винтовой лестнице башни из слоновой кости. Немного волнуюсь. Одно дело брать интервью у **Blizzard** или **EA**, и совсем другое — маленькая, почти домашняя студия, для которой каждое произведение — это что-то очень личное. Незадолго до встречи вспоминаю, что раньше команда работала в здании морга.

Звоню Николаю Дыбовскому, жду, что ко мне выйдет угрюмый, весь-в-себе, творец и уведет в свой подвал. Ошибаюсь. Дыбовский радостен и энергичен, хотя, кажется, это дается ему тяжело: «У нас аврал, до запуска кампании несколько часов, коллеги очень мало спали». Мы идем по заурядному дворику, Дыбовский открывает неприметную дверь. Первое, что я вижу внутри, — табличка какой-то больницы. Переход от мертвых к больным внушает оптимизм.

На башню из слоновой кости кузница «Ледорубов» совсем не похожа, хоть и творят они в скромных условиях: основной зал, извилистый коридор на кухню, справа и слева от зала — небольшие комнаты. На огромной пробковой доске — иллюстрации, концепт-арты и постеры. В углу пыльное старинное зеркало, а на нем кто-то начертил пальцем таинственный знак родом из Степи.

В комнате слева кипит работа. Творцы вышли на финишную прямую: разработчик Петр ищет ассеты для странички на Kickstarter, Иван согласовывает и вычитывает по скайпу текст с Александрой (она в Питере). На досках начертаны раскадровки ролика, план работ и разные внутренние штуки — особо выделяется стикер с надписью «тебя тоже нет». Рядом с Петром стоит ведро с разными ледорубами; по его словам, каждый из них именной.

Кабинет Николая справа от зала. Обставлен он аскетично. На столе только чайник, кружка и ноутбук, позади на полке покоится учебник по анатомии для художников. Стены девственно чисты...

В любом истинно творческом произведении отыщутся следы творца: каждый из них вкладывает в свои работы частичку себя. И, чтобы лучше познать игры Ice-Pick Lodge, нужно знать больше об их создателях. Такую задачу я поставил себе, прежде чем войти в обитель Николая Дыбовского и его команды.

ЗАМЫСЕЛ ВСЕЛЕННОЙ

Прежде чем созидать миры в Ice-Pick Lodge, Николай перепробовал разное. Учился, подрабатывая то грузчиком, то дворником, то строителем. Верстал в рекламной фирме, делал макеты и договаривался об их размещении. На второй работе — руководил артелью расшифровщиков текстов и записей в институте. В подчинении у него было двенадцать человек, немногим меньше, чем сейчас. Читал лекции по истории литературы, преподавал английский — словом, не грыз всю жизнь карандаш в офисе, беря сюжеты с потолка, а *жил*. И все это, конечно же, отразилось в его творчестве. Второй институт Николай бросил — почувствовал, что другого шанса уже не будет, и с тех пор занимается играми.

Дыбовский не раз говорил: у Ice-Pick Lodge многое происходит само собой. Может быть, это великий замысел самой Вселенной, а может быть, просто удача. Но факт есть факт: идеи приходят, когда сами того пожелают, талантливые люди попадают в команду будто по наитию. «Кто-то приходит и остается — видно, что наш человек. У нас не фабрика, невозможно систематизировать рабочий процесс, выдать должностные инструкции, сказать «делай так» и в случае ошибки штрафовать. Мы как семья, в кото-

рую приходит новый человек. Он или близкий и твой, и вы оба понимаете это синхронно, или... нет. У нас теплая, семейная атмосфера. Мы как муми-тролли, у которых кто-то приживается и остается. Все получается само».

«Это жизнь, у нее очень разные амплитуды бывают, — продолжает Николай, глядя куда-то сквозь меня. — Либо все в трауре, либо окрылены, и это трудно контролировать. Встречаются гениальные люди, которые могут генерировать магию, — это действительно великий дар. Приходит человек, как батарейка, как атомный реактор, от него фонит. В его присутствии все вертеться начинает, улыбки на лицах появляются. Ну да, это дар. Талант, как музыкальный слух».

ПРЕДЕЛЫ КОНТРОЛЯ

В «Море» очень важную роль играют дети. Очень важную и *взрослую* роль. Лишь они понимают, что происходит, лишь они видят всю суть вещей. Как в «Повелителе мух», они предоставлены сами себе. Конечно, я не мог не спросить у Николая про его детство: где-то тут явно зарыта собака.

В детстве Николай заработал химический ожог легких, страдал от тяжелой бронхиальной астмы с аллергией. Несколько лет его возили по всяким сказочным уголкам: Крым, Кавказ, Карпаты, Кисловодск. Там были целые лагеря таких же несчастных детей-смертников, которые дышали на ладан и думали, умрут они завтра или немного попозже. Они жили своей жизнью, без родителей.

«С четырех до одиннадцати лет я постоянно кочевал по таким местам. Это, конечно, наложило огромный отпечаток, — погружается в прошлое Николай. — Каждый санаторий был как отдельный мир, отдельная страна. Съезжались дети со всего Союза: якуты, узбеки, эстонцы, сибиряки. Деревенские из каких-то глухих колхозов. И наоборот, рафинированные столичные мальчики и девочки из богатых и влиятельных семей. И все это варилось в одном котле. Было потрясающе — огромную школу жизни в детстве прошел, в этих детских республиках.

И игры там тоже прекрасные. Показывают какое-нибудь кино по телевизору, «Айвенго», например. Событие! Потом начинается игра в рыцарей, которая длится две недели. Ты видишь, как она строится, как живет и разваливается, причем никто не договаривался о правилах, они возникали стихийно, как в улье. Все начинают играть в одно и то же, и все на одной волне. Ты наблюдаешь магию: как нечто создается из пустоты. Нет руководителя, который рассказывает правила и курирует.

Нет, оно возникает стихийно, как волна в океане. Ты ее можешь оседлать, прокатиться, а потом... всё».

И вновь мы возвращаемся к сакральной мысли: многое может и *должно* происходить само собой. Я сразу вспоминаю недавний «**Тук-тук-тук**», где огромную роль играла случайность. Игрок легко мог не дойти до конца из-за простого невезения, ведь окружающую действительность контролировать нельзя. Что же, это оно и есть? Секрет Дыбовского раскрыт?

«Игра — это не правила, не воля создателя, который говорит «сюда можно, а сюда нельзя», — продолжает он, а я молча слушаю. — Об этом рассказывают учебники по геймдизайну, и они правы. Но это лишь крохотная часть магии игры. Главное — как раз в живых законах, что строятся на лету, они вне людей. Как в «Дюне», с этими подземными червями: они будоражат пустыню, выныривают и пропадают. Вот как на них ездить? Не знаю. Но у кого-то получается, у кого-то нет. Черви сами по себе, они и есть планета, ее дух и суть. Кого-то они жрут, а кто-то на них ездит. Контролировать их невозможно».

С пределами контроля у Николая связаны многие истории. Зачем мы ходим в кино? Ради большого экрана? «Да нет. Магия именно в том, что ты не можешь остановить фильм, поставить все на паузу: клоуны замерли, действие оборвалось на полуслове. Вроде бы, наоборот, хорошо, когда у тебя есть некоторая свобода... но она портит впечатление. События должны быть неподконтрольными зрителю, это дает им статус достоверности», — изящно и просто делает вывод оратор.

«Как раньше по телевидению: показывают кино, и думаешь, что больше его не увидишь никогда, — улыбается Дыбовский, пока я пытаюсь привести перевернутый мир внутри в порядок. — В конце восьмидесятых показывали сериал «Робин из Шервуда». Сейчас он выглядит наивным, но тогда казалось, что открылся портал в другой мир и он сейчас закроется навсегда. Больше этого не покажут — и ты каждую секунду хронометража переживал, впитывал в себя все события. Поэтому отсутствие паузы увеличивает ценность информации.

То же и с фотографией. Я никогда с собой камеру не вожу. У меня был фотоаппарат, но, когда я видел какой-нибудь пейзаж, я его щелкал и забывал. Стирался он из памяти. А если камеры нет, ты понимаешь, что, если ты здесь и сейчас это не запомнишь, не сделаешь своим личным переживанием, другого шанса уже не будет», — подытоживает Дыбовский.

«ОТЫГРЫШ ПЕРСОНАЖА — ЭТО ФИКЦИЯ»

Плавно переходим к играм Дэвида Кейджа: не мог я не спросить разработчика, для которого в играх главное — отсутствие контроля, про интерактивное кино! Николай предсказуемо поморщился, голос его стал чуточку зловещим: «Его игры я... не очень люблю, — отрезал он. — Игры не должны развлекать, игрок должен искать нечто интересное самостоятельно. — Вот у **Tale of Tales** с их дзен-проектами получилось. Как раз в то непростое время, когда доминирующей идеей было «игра — аттракцион», когда геймплей был краеугольным камнем, когда у человека должны были быть выбор, опции, возможности. Получались «кинематографические» игры, где жмешь пару кнопок и наблюдаешь за аттракционом. Казалось, что так и должно быть».

Но, возражаю я, как тогда следует передавать историю, если ты не хочешь сидеть в песочнице и развлекать себя сам? Что делать, чтобы свобода выбора оставалась, но не мешала подаче истории?

«Почему хороши все эти театральные штуки? — отвечает риторическим вопросом Дыбовский. — Театр издавна вынужден изобретать средства заставить зрителя поверить, что вот эта раскрашенная картонка — лес. Зритель верит в картонный лес, для этого придумали драматургические конструкты.

Так и с игрой. Если тебя как игрока переводят на такой уровень, это расхождение перестает раздражать».

Получается, что не нужно делать игру реалистичной, нужно постоянно напоминать человеку, что он по ту сторону экрана. Я недоумеваю: а как же то, что ты делаешь выбор за персонажа, ведь у него свое мироощущение, ценности, мотивы...

«Отыгрыш персонажа — это фикция, — спокойно отвечает Николай. — Терпеть не могу игры от третьего лица. Игра должна вести диалог с тобой, а единственный случай, когда обращаются лично к тебе, — это игра от первого лица».

«Хотя, — уточнил он, — вот в том же «Море» есть Самозванка. Она личность, у нее свои контуры. То есть тебе как игроку предлагаются чужие матрицы поведения. Но если проблема одинаково важна для тебя и для персонажа, это не страшно. Тушка, в которой ты действуешь, несущественна, да и персонаж понимает, что он всего лишь оболочка. Иллюзорность игровой реальности перестает иметь значение, если ты не навязываешь эту иллюзорность как реальность. Ты говоришь: да, это все знаки, на которых мы объясняем важные вещи. По обе стороны монитора».

Есть другое решение, возражаю я Николаю. Чтобы не искажать волю главного героя своими поступками, нужно полностью отобрать управление им и раскрывать его характер через других людей. Взаимодействовать с ним и наблюдать за его реакциями. Получается относительная свобода, но без нарушения некоторых правил. Так уже давно сделал Адам Кейдр. В IF-игре **Photopia** игрок смотрит, как героиня растет, и переживает важные события через ее знакомых, а характер передается через реакцию девочки на его действия.

Дыбовский кивает: он хотел так сделать в игре «**Холод**». А про Photopia делает заметку в блокноте: обязательно поиграет, похожая идея витала в голове уже давно. И тут сам собой возникает новый вопрос — в каких случаях нужно делать игру, а не комикс или там повесть?

«К чему душа лежит, то и делай, — пожимает плечами Дыбовский. — Исходное чувство, настроение или проблема, побуждающие тебя запечатлеть тему или идею, применимы к любой сфере. Но иногда ты понимаешь, что вот с этим чувством тебе не собор строить, а кино снимать.

У меня так было с проектами «**Клетка**» и «**Разбитое стекло**». Мне тогда было двадцать, и меня волновало одно: чтобы люди ярко проявлялись. И я придумал гибрид театральной постановки и кабинетной ролевой игры. «Клетка» вот — это шахматная партия с живыми людьми. Я хотел, чтобы было больше эмоций, драйва, чтобы люди били посуду. Мне этого не хватало в жизни».

«В то время, — продолжает он, — я много общался с ролевиками. Наблюдал за ними. Мне казалось, что их игры убоги, хотелось сделать лучше, ярче, поднять ролевую игру до уровня эмоционального вовлечения, когда слезы у зрителя на глазах выступают. Да, в ролевках тоже есть эмоции и катарсис, но я в это не верил. Слишком по-любительски это все делается.

И у «Клетки», и у «Разбитого стекла» была примитивная цель: сделать так, чтобы человек снял привычную маску. Чтобы душу распахнул, и эта обнаженная пылающая душа засияла. Недостойное желание молодого человека, который и жить торопится, и чувствовать спешит... Не хватало мне этих эмоций. А вот для чего — это уже не важно», — чуть помрачнев, закончил Дыбовский.

Я на это замечаю, что акции Бренды Ромеро как раз нечто на грани игры и живого эксперимента. Сидишь ты, скажем, за настолкой, у тебя есть фишки, их нужно распределить по вагонам. Чем больше фишек вместится, тем лучше. А в конце этот поезд уезжает... в Аушвиц.

Николай снова записывает что-то в блокнот.

«АВТОРСКОЙ ИДЕИ НЕТ»

Но это проекты на стыке, а как же чистый формат? Некоторые режиссеры, например, явно не владеют формой: актеры у них просто говорят на камеру, а смена планов и сцен сделана безыдейно. Однако язык кино, как и театра, давно установил свои правила и нормы.

«Я как раз экспериментирую с семиотической системой видеоигр, — ответил на это Николай. — Язык у игр уже есть, его просто никто пока не описал и не систематизировал. Моему ребенку задали домашнее задание: доказать, что язык — это живая среда, на примере архаизмов и неологизмов. Я ему сказал, что язык гораздо умнее людей, в том числе и художественный. Эта семиотическая система наиболее чутко реагирует на изменение реальности. Она выше нас, мы осознаем случившиеся изменения гораздо позже».

«Чтобы облечь игровой язык в понятную для передачи другому человеку форму, нужен отдельный институт, — подвел черту Дыбовский. — К сожалению, систематизацией никто не занимается. Люди выступают с лекциями, но все эти рассказы — как первобытная передача знаний. Объясняют частный пример, но не общее правило. И даже лучшие учебники по геймдизайну, вроде **Book of Lenses**, ничего не говорят о решении художественных задач».

Я ненадолго задумываюсь и спрашиваю: как же к нему самому приходит понимание того, что нужно делать, откуда появляются те самые вибрации, после которых он начинает делать игру?

«Такими вещами любят бравировать люди с претензией на высокую духовность, — довольно резко ответил Николай. — Но если начинаешь что-то выдумы-

вать, высасывать из пальца, получается плохо. Профессионал способен выстроить хорошую историю. Есть куча учебников про то, как это делать. Но самое хорошее прилетает извне, как во сне. Увидел что-то, окунулся с головой, осмотрелся, насколько воздуха хватило, и вынырнул.

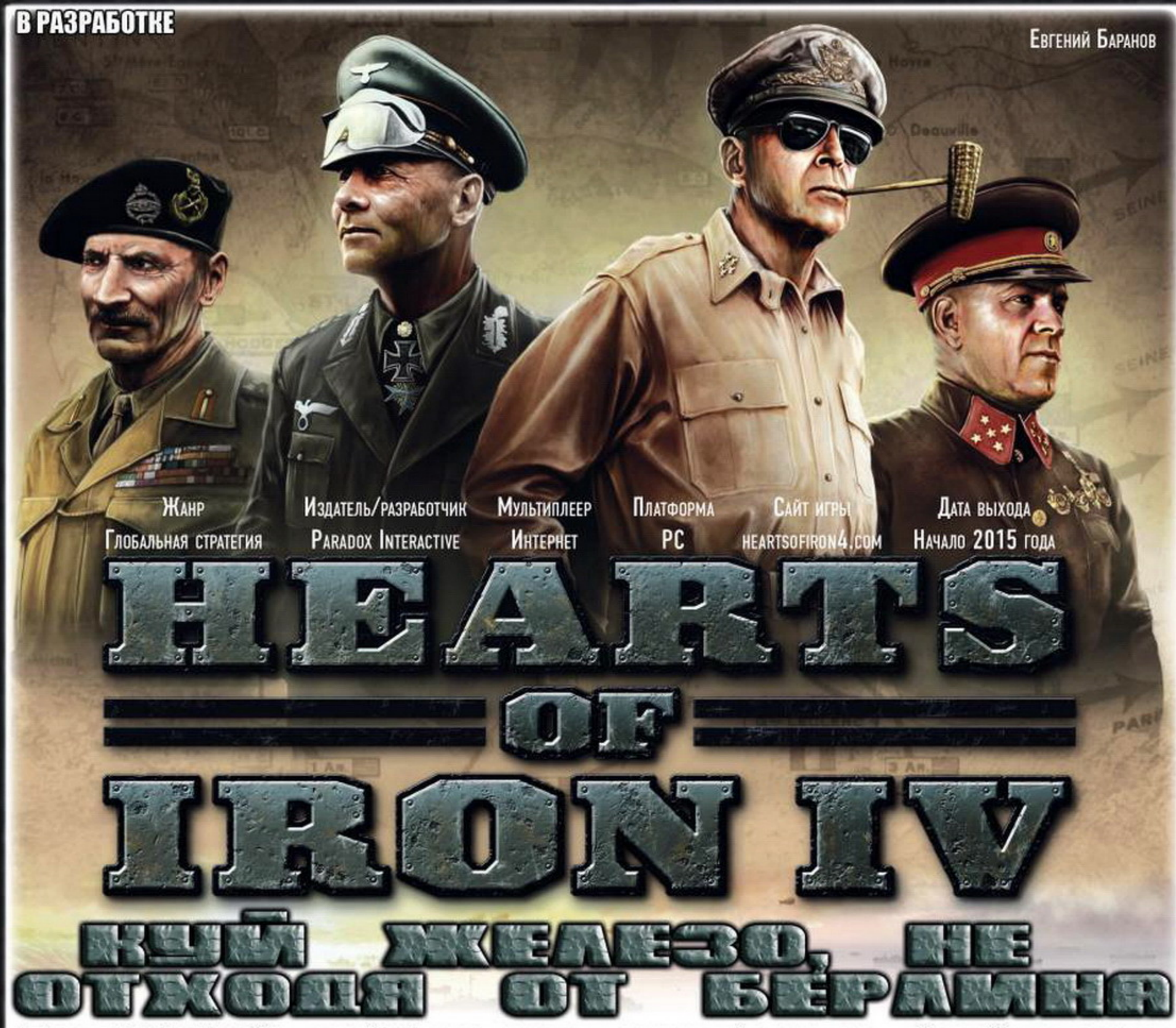
Дальше начинается процесс реконструкции. Перед тобой цельный образ, код, в котором зашито все сразу: проблема, интонации, атмосфера, идея. Твоя задача — бережно, как археолог кисточкой, все расчистить и рассмотреть. Ошибешься — и что-то обрушится, но оставшийся обломок еще можно достроить и домыслить самому.

Главное — не выдумывать только про себя. Если какие-то вещи важны не только для тебя, но и для других, то ты делаешь все правильно. Если ты понимаешь, что в какой-то точке соединяются интенции, настроения, желания нескольких разных людей, значит, все хорошо. Важно выйти на уровень архетипов, где уже все придумано. Не говорю, что у меня это получается, но я стремлюсь. Вот такой у меня идеологический вектор».

«Авторской идеи нет, — делает парадоксальное заявление Дыбовский, — все происходит вне тебя. Ты как камертон. Нота «ля» тебе не принадлежит. Но если ты правильно настроился, ты звучишь. А твоя индивидуальность — в том, какие ноты ты передаешь. Если хорошие, важные, чистые вещи — все, ты состоялся, ты личность. Когда начинаешь транслировать себя любимого... А зачем? Это скучно.

Твой личный опыт наверняка имеет ценность для вселенной, в том числе как некая частность, которая подтверждает общие вещи и закономерности. Есть и невероятные, уникальные, истории... Но, чтобы рассказать о себе, ты должен показать человеку его отражение в твоей жизни, привести историю в русло реки, по которой может проплыть кто-нибудь другой.

Жизнь мудрее нас. Она сама подсказывает, что стоит делать, а что нет. Люди это чувствуют. Как луч у Стивена Кинга в «Темной башне». С луча можно свернуть, но он все равно остается важным маршрутом, который надо пройти. Жизнь, может, и становится проще, сулит больше удовольствий. Но помни — вот есть этот луч, путь, что ты должен пройти». ■



Евгений Баранов

Жанр	Издатель/разработчик	Мультиплеер	Платформа	Сайт игры	Дата выхода
Глобальная стратегия	Paradox Interactive	Интернет	PC	heartsofiron4.com	Начало 2015 года

HEARTS OF IRON IV

КУЙ ЖЕЛЕЗО, НЕ ОТХОДЯ ОТ БЁРЛИНА

Проекты **Paradox Interactive** расхваливают за их потрясающую дотошность и уникальный игровой опыт. Серия **Hearts of Iron** не исключение, но с самой первой части она отличалась несколькими досадными недостатками — которые в грядущей четвертой части, судя по всему, наконец-то исправят.

Сигнал к атаке — три свистка вверх

Учитывая, что Hearts of Iron — глобальная стратегия про Вторую мировую, Paradox всячески старались заставить игрока почувствовать, что он ведет настоящую войну. Чему способствовало изобилие характеристик, отражающих чуть ли не любую мелочь, касающуюся боевых действий и снабжения, — ну разве что папиросной бумаги у солдат не было. Беда в том, что реалистичность в цифрах не всегда обеспечивала правдоподобность.

Главной головной болью был сам процесс командования (впрочем, это как раз полностью соответствует действительности). С каждой новой частью росло количество провинций на карте и число дивизий в вашем распоряжении. **Hearts of Iron 2** предлагала простое решение: несколько малых подразделений просто сливаются в одно большое. Три дивизии — корпус, шесть дивизий — армия. И если разбить триста советских дивизий (на начало 1941 года, как правило) по дюжине штук, выйдет двадцать пять фишек, которыми управлять уже проще.

Hearts of Iron 3 опять погналась за честностью и чуть не похоронила всю затею. Появилась четкая иерархия: мельчайшей единицей стала бригада, из трех-пяти бригад составлялась дивизия, из пяти дивизий — корпус, дальше шли армия, группа армий и театр военных действий. Централизованного управления не было. Или вы доверяете это дело компьютерному полководцу (имевшему обыкновение загонять танки в лесную чащу), или сами возитесь с сотнями дивизий. Удовольствие не из банальных, да и подготовки требует.

Иерархию войск в новой **Hearts of Iron 4** нам еще не показали, но опостылевших штабных карточек с надписью «HQ», натыканных по

В каждой «стрелочке» указано число дивизий. Но будут ли они следовать доктрине? Лишь бы не размазались по всему направлению атаки...

Список заданий для пилотов заметно оскудел — осталось по две кнопочки на эскадрилью. Почему бомбардировщик не может крушить инфраструктуру?!

Фигурки солдат все детальнее и детальнее, даже тень отбрасывают и раздавливают ногой окурки.

Ночью границы фосфоресцируют, но СССР почему-то не подсвечен.

всей Европе, мы не увидели. А увидели разбросанные по Германии и Восточной Пруссии дивизии, принадлежащие, правда, всего лишь к двум формированиям, — на западной границе Польши и по южной границе той же Пруссии.

Управлялось все это богатство предельно просто: проводим курсором по нужным провинциям, словно ногтем по карте линию отчерчиваем, снимаем игру с паузы — и войска равномерно разбегаются по позициям. Опять водим курсором, указывая направления атаки, — появляются стрелочки. Вуаля! Перед нами вполне презентабельный план нападения.

Но не сказать чтобы при взгляде на эту красоту нас не грызли сомнения. Да, солдаты по щелчку мчатся в бой по указанным направлениям и даже выигрывают... однако выигрывают у ничтожных польских сил. А если это будет план «Барбаросса»? Как поведут себя армии — вдруг позволят взять в кольцо и попусту сгинут или полезут на мощные редуты? Будут ли дивизии воевать согласованно — создавать «котлы», синхронно атаковать с флангов, закреплять с помощью пехоты успехи прорывных танковых клиньев? Мы это обязательно выясним, когда начнется закрытое бета-тестирование.

Полет валькирий

Месить грязь танковыми гусеницами на полях битвы далеко не единственный и не самый верный способ выиграть войну. Если у вас нет воздушного превосходства и контроля над морскими просторами, все усилия полководцев рискуют оказаться тщетными.

Paradox вводят новую систему воздушных миссий. Прежде задания для эскадрилий выдавались строго по областям — кусочкам карты, включающим несколько провинций. Или же в рамках отдельных провинций, если надо отутюжить хорошо укрепленную позицию.

Теперь же карта делится на огромные регионы — например, Восточная Польша и Западная Польша. Как при этом регулировать поведение самолетов? А если нам нужно превосходство на небольшом участке фронта? Как избегать систем ПВО (а то раньше пилоты обожали летать под бодрящим душем из зенитного огня)? Пока это известно только разработчикам.

Впрочем, с широкими просторами управляться гораздо проще — попробуйте-ка раздать задания всем силам люфтваффе, вручную перебирая французские города! А так — все просто и наглядно. Вот сам регион, сверху написано количество наших и вражеских ВВС и зениток, снизу помещен список наших аэродромов, откуда легко перебросить в целевой регион сколько угодно машин. Очевидный и очень большой минус — отсутствие точечного управления. Условно говоря, если вы надумали разбомбить Варшаву, придется закидать бомбами всю территорию Польши, что не очень-то прагматично. Однако новая аудитория, которую намерены привлечь Paradox, может, и не сочтет это недостатком.

Относительно бравых моряков известно и того меньше. Классы судов в Hearts of Iron 4 настраиваются по четырем параметрам: броня, орудия, двигатель и надежность. Выглядит непривычно аркадно, к тому же нельзя указать дистанцию битвы — что ничуть не менее важно, чем обшивка и гаубицы! Надеемся, этот ключевой для ВМФ параметр все-таки не обделят вниманием. Новички очень часто недооценивают дистанцию, а потом удивляются, что их непобедимые армады из одних авианосцев идут на дно в гости к морскому дьяволу.

Ночью все танки серы

Многие претензии к Hearts of Iron растут из непонимания механики игры. Так, все игроки знают, что ночью любые войска получают отрицательные модификаторы, а потому нападение с большой вероятностью захлебнется. Кроме того, имеют значение погода и рельеф.

Но, чтобы уточнить эти факторы в прежних Hearts of Iron, приходилось смотреть на «часы» и переключаться между режимами карты. Вкупе с ручным управлением каждой дивизией это отбивало охоту выверять атаки. Вот и получалось, что ползут, скажем, молодцы Шарля де Голля в первом часу ночи по скалам в проливной дождь — и удивляются, чего это немец не дрогнул?

С одной из этих проблем разобрались: смена дня и ночи отображается прямо на игровой карте, да еще так красиво, что заглядишься. А вот лесные массивы теряются на фоне текстуры равнин. Зато горы и паутины городских улочек видны при любом раскладе. Очевидно, снег мы тоже не пропустим, но насчет дождя еще не знаем.

Что же до таких мелочей, как флаг нацистской Германии, который во избежание осложнений и прежде заменяли на менее известное старое знамя (черная, белая и красная полосы), то его теперь и вовсе уберут из игры. Вместо этого — военный флаг, но с геральдическим крестом вместо свастики. Такая вот политкорректность. С другой стороны, и без того Китай отказывается разрешить продажи игр серии Hearts of Iron на своей территории, пока Paradox не включат игровой Тибет в состав игрового же Китая. Впрочем, это требование шведы выполнять не торопятся.

Кабинетная война

Подготовка к войне обещает стать интереснее. Уже который год ценители Hearts of Iron сокрушаются, что промышленный потенциал страны никак не привязан к ее заводам, и мощности, направленные на литье столовых приборов, мигом перебрасываются на производство танков. В интересах геймплея, конечно же. Это вам не **Victoria 2**, где у каждой фабрики только одна «специальность»!

В Hearts of Iron 4, по крайней мере, появилось разделение на заводы и судоверфи. Ну, чтобы субмарины больше не клепали где-нибудь в болотах Белоруссии. Раньше-то вся индустрия страны, вне зависимости от географического местоположения, в любой момент переключалась на нужды флота (яркий пример — США; сильный ВМФ нужен им до зарезу, а заводы разбросаны по всей территории). Осталось выяснить, станут ли Paradox дальше «дробить» промышленность на отрасли и насколько эти отрасли взаимосвязаны.

О дипломатии известно немного. Славные идеи третьей части (вроде схемы партийной поддержки) уцелели, но полностью ли? Шпионаж стал лишь строчкой в списке дипломатических действий, а в той же третьей части его роль была очень важной. Подрыв национального единства, к примеру, позволял разделаться с врагом заметно быстрее.

Зато появились национальные цели и идеи, подсмотренные в четвертой **Europa Universalis**. Так, например, у Германии среди возможных целей числятся всяческие «достижения» гитлеровской политики: аншлюс Австрии, аннексия Чехии, решение польского вопроса и тому подобное. Увидим ли мы альтернативно-исторические цели? Очень хотелось бы, ведь это даст больший стратегический простор.

Наконец, довольно странным образом изменился кабинет министров. Здесь есть пять областей: государство, вооруженные силы, экономика, наука и шпионаж. В какие-то из них можно назначать людей, а в исследовательском поле располагаются конструкторские бюро, пришедшие из Hearts of Iron 2. Опять же ждем бета-тестирования, чтобы разузнать подробности.

■■■

Из короткой демонстрации Hearts of Iron 4 на gamescom 2014 не получилось выжать много сведений, Paradox лишь бегло осветили самые важные, на их взгляд, подвижки, оставив немало пищи для размышлений. Но мы готовы многое им простить, если заявленные возможности не запорет кривой искусственный интеллект. ■

Будем ждать?

Величайшая стратегия о Второй мировой войне вот-вот вернется в строй, да еще и переоснащенная по последнему слову техники. Пропускать никак нельзя!

Процент готовности: 70%

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

ИГРОМИР

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ GAMESCOM

Российская игровыставка продолжает набирать обороты

Материал подготовили:
Родион Ильин, Ян Кузовлев, Артемий Козлов, Антон Белый, Захар Бочаров, Антон Датий, Евгений Баранов, Полина Малахова, Ян Трифонов

Если вы все еще сомневаетесь, что в России есть игровая культура, — просто взгляните на фотографии с «Игромира»! Такого фантастического столпотворения увлеченных игроков всех мастей и возрастов не видела даже европейская gamescom. Здесь было двести компаний-участниц и девяносто стендов с самыми ожидаемыми играми. Традиционно нашлось местечко и для нашего собственного стенда, который в этот раз был совмещен со стендами **Thermaltake** и **MMORPG.su**.

За четыре дня «Крокус Экспо» посетило без малого сто шестьдесят тысяч человек, что аж на тридцать тысяч превышает прошлогодний рекорд. Даже в так называемый бизнес-день, когда пресса общается с разработчиками, игроки с VIP-бейджами образовывали заторы на подступах к мониторам с **Total War: Attila** и другими хитовыми сериями.

А еще в рамках «Игромира» прошла выставка для поклонников поп-культуры **Comic Con Russia 2014**. Это первое подобное мероприятие в нашей стране. По признанию многих журналистов (мы с ними, кстати, солидарны), косплееров по залам «Крокуса» разгуливало просто до неприличия много. И некоторые из них были до неприличия неодеты. Хотя никто не станет спорить, что красавицы с замысловато расписанными телами представляют собой весьма и весьма приятное глазу зрелище.

Если вы все-таки пропустили этот игровой праздник — скорее наверстывайте! Мы подготовили специальную фотоподборку (расширенную версию смотрите через приложение «Игромания Live» на телефоне) и массу эксклюзивных материалов по итогам общения с разработчиками.

Приятного чтения!

«Игромир» в картинках

Как выглядит выставка на самом деле

Крутые автомобили на игровых выставках — дело привычное. Но вот огромные тягачи заезжают нечасто.

Думаете, Джокер? Хуже! **Noize MC!!!**

Секир-башка тому, кто пытался пролезть к приставкам с новым **Assassin's Creed: Unity** вперед очереди.

На любом мероприятии с участием большого количества народу должна дежурить реанимация. На «Игромире» все по правилам.

Пять минут назад у всех на глазах БТР переехал малолитражку. Припарковаться у «Крокус Экспо» в дни выставки было и впрямь сложно!

Алекс Перкинс, арт-директор Driveclub, рассказывает о встроенном в игру фоторежиме (подробности через несколько страниц).

У Wargaming был самый громадный стенд на выставке. Его даже нарекли «Братство стальных сердец».

Гость выставки — Миша Коллинз. Широко известен как ангел Кастиэль из сериала «Сверхъестественное».

В рамках «Игромира» прошел киберспортивный турнир по **World of Tanks**. Первый приз взяла команда Unity.

На выставке у нас был совместный стенд — **«Игромания»**, **Thermaltake** и **MMORPG.su**.

Мисс Фортуне незачем было охотиться за головами. Мужчины готовы были сдаться без боя за одну только фотографию с ней.

За фотографии благодарим fotoezh.ru.

COMIC CON RUSSIA

Главное мировое гик-шоу пришло в Россию

Идея российского **Comic Con** давно витала в воздухе — за последние годы в крупных городах чуть ли не каждые два-три месяца проводились фестивали, посвященные geek-культуре (от этого термина, увы, никуда не деться). Почти все они были... скучными. И вот теперь — тот самый Comic Con, прямо как в Сан-Диего!

Comic Con Russia занял всего один из небольших залов второго павильона «Крокус Экспо», по соседству с «**Игромиром**», — видно, что для организаторов это было скорее пристрелочным мероприятием, приятным дополнением к основной выставке, чем полноценным событием. Но вот скучно тут не было, несмотря на скромные масштабы!

Почти половину выставки занял элегантный стенд **Disney**, в основном посвященный «**Звездным войнам**». Несколько рядов консолей и планшетов с играми по киновселенной, информационные стенды с красочными схемами истребителей, а за стеклянными витринами — «звездный разрушитель», X-Wing и сама «Звезда смерти», построенные из конструктора LEGO. А над головой — огромный экран, где крутили лучшие сцены саги.

Главной достопримечательностью была огромная реконструкция лесной базы Эндора. Той самой, где герои отключили щит «Звезды смерти» в финале шестого эпизода. Эвоков мы там, правда, не нашли, но зато внимание привлекал отряд имперских штурмовиков во главе с Дартом Вейдером, состоящий из участников «501-го легиона» — крупнейшей организации поклонников, члены которой могут похвастаться невероятно аутентичными костюмами, отличить которые от реквизита **Lucasfilm** на глаз невозможно.

Самое интересное происходило в кинозале — на закрытой презентации показывали будущие проекты студии. Например, представитель Lucasfilm Майк Воллман представил пилотный эпизод нового мультсериала по «**Звездным войнам**» — «**Повстанцы**». Визуальный стиль такой же, как в «Войнах клонов», а история развивается в промежутке между сюжетами третьего и четвертого эпизодов, когда галактика находилась под гнетом Империи после поражения джедаев. Мультик расскажет о подготовке к восстанию, а на первом плане окажется небольшая группировка заговорщиков, досаждающих Империи. Эдакий мультяшный вариант «**Светлячка**» или «**Стражей галактики**» с поправкой на реалии серии — ценителям должно понравиться.

После «Повстанцев» перешли к **Marvel**. Для разогрева показали парочку фрагментов мультфильма «**Город героев**» от создателей шикарного «**Ральфа**» и «**Холодного сердца**» — картина расскажет трогательную историю мальчика-изобретателя и его друга-робота. На десерт оставили трейлер фильма «**Мстители: «Эра Альтрона»**. Новая супергеройская картина по предварительным ощущениям поднимет планку блокбастеров Marvel на новый уровень. Режиссер Джосс Уидон готовит поистине невероятное зрелище, и мы с нетерпением ждем премьеры в мае следующего года.

Выставку посетили и звезды — Дэвид Ллойд, один из создателей небезызвестного комикса «**V — значит вендетта**», и актер Миша Коллинз, известный по роли ангела Кастиэля в сериале «**Сверхъестественное**». Ллойд встретился с поклонниками, ответил на вопросы и щедро раздал всем желающим автографы. У Коллинза программа, по идее, должна была быть схожей, но тут что-то не задалось: то ли девушки-поклонницы были слишком агрессивны и сильно расстроили охрану актера, то ли охрана кинозвезды вела себя очень некорректно по отношению к публике. Ну да ладно, некоторым все же удалось запечатлеть себя рядом с Коллинзом на фото.

На главной сцене Comic Con Russia косплееры перманентно выясняли, чей костюм самый точный, и устраивали фехтовальное шоу по мотивам «Звездных войн».

Дэвид Ллойд раздавал не только автографы, но и скетчи по мотивам «V — значит вендетта», которые рисовал на глазах у изумленной публики.

Хитрая **Nintendo** в этом году решила переместить свой стенд из основного павильона «**Игромира**» в зал **Comic Con Russia** и не прогадала — у консолей с играми **Super Smash Bros.**, **Sonic Boom** и **Bayonetta 2** было настоящее столпотворение. Японская компания оказалась щедра как никогда — каждому приобщившемуся к новинкам вручали браслеты, которые затем обменивались на игры, сувениры или даже консоли.

Все остальное пространство выставки было застроено магазинчиками: сувениры, диски, фигурки, комиксы, настольные игры, манга — в какой-то момент стало страшно за собственный кошелек! А на паре десятков столов можно было бесплатно поиграть в настольные и карточные игры.

■ ■ ■

В случае с Comic Con Russia первый блин однозначно не вышел комом. Получилось немного сумбурно, стендов и развлечений оказалось маловато, а впечатление от встреч с гостями мероприятия омрачило банальное хамство, и тем не менее главное — что в России успешно запустился филиал главного geek-конвента планеты! Лиха беда начало. ■

MAGICKA 2

Разноцветные волшебники возвращаются

Жанр Экшен-RPG
Издатель Paradox Interactive
Разработчик Pieces Interactive
Платформа PC, PS4
Сайт игры magicka2.com
Дата выхода 2015 год

Вы думали, на этом всё? Как наивно с вашей стороны!

Студия **Arrowhead**, отстрелявшись с **Magicka**, ушла делать свою прекрасную **Helldivers**, но **Paradox** не бросили на произвол судьбы кооперативный эпос про разноцветных волшебников и обаятельного, привлекательного и невероятно скромного Влада (не вампира).

В начале года шведы объявили, что продали больше миллиона копий Magicka. Ту же планку совсем недавно взяла **Crusader Kings 2**, но прежде это был рекордный для компании показатель. Так что Paradox оставили себе нескольких важных сотрудников Arrowhead и укомплектовали ими новую студию разработки. Magicka продолжается. Теперь и на PS4.

Я волшебник, я уже научился

«Вы играли в Magicka?» — осведомляется Робин Седерхольм, бренд-менеджер Paradox и один из тех самых выходцев из Arrowhead, когда мы готовимся совместно штурмовать демонстрационный уровень. «Да, конечно, играл», — отвечаю я и вглядываюсь в значки элементов на экране. После пятнадцати с лишним прохождений первой Magicka на клавиатуре геймпад превращает ее в нечто необъяснимо неизвестное.

А изменилось-то, по сути, всего ничего. Это та же самая Magicka — только с геймпадом. Соревновательное ответвление серии, **Wizard Wars**, немного упрощает механику первой части, чтобы в PvP было меньше проблем с темпом и балансом, но в **Magicka 2** в нашем распоряжении те же восемь базовых стихий и пять ячеек, куда мы их заряжаем. Принципы комбинирования тоже не изменились: темная энергия в сочетании с огнем даст огненный луч, а энергия жизни на пару с землей породит целебный булыжник, и так далее. Появление версии для PS4 не меняет почти ничего. В конце концов, поддержка геймпада была и в первой части.

Только вот я никогда не играл в нее на геймпаде. Гигантский тролль, выползший на поле, пару секунд наблюдал, как я то поджигаю свою мантию, то по старой памяти разряжаю в себя пять квантов воды, чтобы потушить пламя, то призываю разряд молнии, и опять на собственную макушку. А потом делает один взмах своей трольей лапой — и мой маг улетает куда-то за пределы экрана.

Однако спустя пару минут я уяснил, что для «стрельбы» стихией используется правый стик (как в twinstick-шутерах вроде **Geometry Wars**), и наконец-то взялся за монстра. Зарядив в обойму чистый лед, я выпустил в тролля веер осколков, продырявив его и изрядно пустив ему кровь. «Отлично, теперь он не может регенерировать, — замечает мой напарник. — А теперь огнем его, огнем!»

Если помните, в первой части можно было заморозить озеро и перейти его по льду или ударить молнией мокрого противника, увеличив наносимый урон. Так вот, в продолжении трюков вроде моего, с ледяными осколками и кровотечением, только прибавится. Больше способов взаимодействия между монстрами, стихиями и окружением — вообще один из главных и вполне очевидных фокусов Magicka 2.

Структурно игра не изменилась: череда уровней, короткие сценки, озвученные трогательным шведско-англо-эльдарским суржиком, и море идиотских ситуаций, в которых вы случайно убиваете своих друзей сотней тысяч разных способов.

Не спешите волноваться, ПК-версия с привычной клавиатурой тоже никуда от нас не денется.

Даже самый внушительный и увесистый топор не аргумент в споре с волшебниками.

Вдобавок тут есть короткие уровни-испытания и так называемые «артефакты» — что-то вроде мутаторов из Unreal Tournament, меняющих правила игры. От элементарного «враги становятся сильнее, а вы слабее» до превращения боевых магов в боевых пухликов. О пользовательских мутаторах говорить пока рано, но разработчики понимают, что для народа это важно.

Как и новый движок, кстати. Седерхольм сделал на этом акцент дважды: первая Magicka славилась багами и тухлой оптимизацией, но теперь таких проблем быть не должно. Зато будет больше мантий, больше мечей и посохов с разными свойствами — подход к настройке персонажей Magicka 2 переняла у Wizard Wars.

■ ■ ■

Мы шли вперед вдвоем, попеременно умирая и воскрешая друг друга. Закончилась сессия возле некоего алтаря. Робин обратил на него силу конкретных стихий (я не успел увидеть каких, да это и не важно), и земля разверзлась. По экрану запрыгали черти, пускающие огненные волны, и я понял, что еще недостаточно хорошо освоил управление. Magicka убивает. По-прежнему.

А еще в Magicka 2 будет Влад — все еще ни в коем случае не вампир, а также прекрасный певец. ■

MORTAL KOMBAT X

Народный файтинг становится еще злее!

Жанр Файтинг
Издатель Warner Bros.
Разработчик NetherRealm Studios
Платформа PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Сайт игры themortalkombat.com
Дата выхода 2015 год

На выставке мы поиграли в свежую сборку **Mortal Kombat X** и пообщались со старшим продюсером игры Адамом Урбано. Главный вывод по итогам интервью и плейтеста можно сделать уже сейчас: **NeatherRealm Studios** находится на правильном пути и в конечном итоге должны вознести новый МК на ранее не достижимую вершину. Серьезно, давно пора сделать лучшую игру сериала!

Телепорт в будущее

Как известно, серия переезжает в будущее на двадцать пять лет вперед. Из-за резкого прыжка во времени авторам пришлось менять половину состава бойцов. Адам Урбано заявил, что первым же героем, которого воплотили в MK X, стал тандем из великана Тора и малышки Ферры, которую тот использует в качестве «живого оружия». При дизайне вдохновлялись популярным дуэтом Нуба-Сайбота и Смоука из **Mortal Kombat: Deception**, но на этот раз сделали не двух реактивных ниндзя, а героя-тяжеловеса с рассерженно вопящей дамой.

Обновленный состав оставляет приятное впечатление — Коталь Хан выглядит как ацтекская версия Кратоса (был эксклюзивным бойцом в PS3-версии прошлой игры), а Кэсси Кейдж впитала все лучшее от своих родителей, Сони Блейд и Джонни Кейджа, и одинаково удачно пользуется папиными коронными хуками и маминой страстью к огнестрелу. Впрочем, какой именно будет Кэсси, каждый сам выбирает перед началом боя.

Как мы уже писали, отныне у каждого из героев есть три стиля борьбы. Стиль выбирается перед началом боя — к примеру, Кэсси может выбрать между стилями «Голливуд» (уклон в приемы Кейджа), «Спецназ» (приемы Сони) и «Вышибала», нечто среднее между ними. То же и с любым другим бойцом, включая презентованного на «Игромире» зловредного чародея Куан Чи. Стиль борьбы незначительно меняет внешний вид героя и добавляет ему пару уникальных для стиля приемов. Менять стили во время боя не позволяют, поскольку это полностью разрушило бы баланс игры.

Насчет нового поколения не обманули

«Новые герои не менее важны, чем Скорпион», — заявляет Урбано. А затем сразу же добавляет, что для серии Mortal Kombat это «новое поколение» сериала: «Это Икс, а не десять. Хотя технически у нас десятая часть сериала, но на самом деле перед нами совершенно новый MK, с новым поколением героев и платформ».

Игра значительно динамичнее девятой части, удары здесь плавно перетекают друг в друга, переходят из подсечки в «двоечку» по печени и лицу. Росту динамики способствует и заимствование из **Injustice: Gods Among Us**, предыдущей игры студии: в новом MK отдельные элементы арен интерактивны и позволяют нанести охамевшему противнику дополнительный урон или исхитриться и выскользнуть из угла, куда вас обязательно попытается зажать сильный противник.

На прощание Урбано говорит нам: «Даже я не всегда понимаю Эда Буна. Он для меня мистификатор и «тролль». Я боюсь сболтнуть лишнего и расстроить его, но могу сказать, что вас ждет новый приглашенный герой, но кто это, никто и никогда не угадает». Ага, а что тогда насчет новых вариантов добивания? Ответ аналогичный: «Игроков ждет нечто действительно новое с концовкой -ality, но большего я вам не скажу. Это будет бомба, вот и все, что надо знать». Почему-то мы ему охотно верим.

Тем временем сам Бун, один из создателей Mortal Kombat, развлекается в своем твиттере. Он обновляет фотографию с шестью разными ногами, принадлежащими героям из вселенной MK X. Выяснилось, что первая нога принадлежала Куан Чи. Ждем еще по меньшей мере пятерых героев, которых можно попытаться угадать прямо сейчас по обуви.

Кано поджаривает врага с помощью своего кибернетического глаза. Полезный прием! И на лучи из глаз Супермена похоже...

Схватить, обездвижить и надругаться — популярная последовательность действий во время боя.

Куан Чи. Сам факт того, что для мероприятия приберегли анонс международного масштаба, говорит о том, как серьезно издатель Warner Bros. относится к русскоязычной аудитории.

■ ■ ■

Делать выводы рано, но обещания звучат сладко. Отдувавшийся на «Игромире» за всю компанию NetherRealm Урбано сказал, что в MKX появится образцовый сетевой код и будут учтены интересы FGC, сообщества файтингов, так что игру не стыдно будет привезти на турнир EVO в 2015-м. ■

WORLD OF WARSHIPS

Жанр Экшен, симулятор кораблей
Издатель и разработчик Wargaming
Платформа PC
Сайт игры worldofwarships.com
Дата выхода 2015 год

Братство стальных сердец

Wargaming оформили свой механистичный стенд на «Игромире» с вызывающим уважение размахом. Здоровенные крутящиеся шестерни, по замыслу авторов, должны навевать ассоциации с могучими двигателями танков, самолетов и кораблей и настраивать на нужный лад.

В таких вот декорациях игроки могли пощупать рабочий билд **World of Warships** — его же, правда, недавно привозили и на gamescom 2014, но главное тут не это: нам наконец показали, как мы будем сражаться на авианосцах! До сих пор четвертый класс кораблей, следующий за эсминцами, крейсерами и линкорами, оставался темной лошадкой.

Авианосцы — многоцелевые боевые корабли, обеспечивающие союзному флоту поддержку с воздуха. В игре, как и в жизни, они станут плавучим домом для пикирующих бомбардировщиков, торпедоносцев, разведчиков и истребителей.

Главное, что нужно про них знать: авианосцы станут отдельной игрой в игре. Если в случае с любыми другими судами мы имеем такой корабельный боевик голливудских масштабов, то тут нас ждет стратегия в реальном времени! Управлять кораблем и авианосной группой придется в основном на тактической карте, а созерцать красиво вспенивающиеся волны по бортам и блики закатного солнца на карме мы будем куда реже. Хотя наблюдать за эпичным добиванием очередного водного «гиганта» силами подконтрольной авиагруппы лучше с игровых камер, летящих следом за самолетами. Кстати, отдавать им быстрые приказы можно и в таком режиме.

Вообще, самолеты-торпедоносцы и бомбардировщики нужны для уничтожения вражеских кораблей, а вот истребители воюют против авиации противника. На войне как на войне, и отправленные в бой машины могут не вернуться. В таком случае их заменят резервные на палубе, но помните про лимит техники. Если у вас кончатся все «стальные птицы», останется только неспешно дрейфовать в ожидании расправы. Серьезным вооружением авианосец не укомплектован, а на одних ПВО и паре 70-миллиметровых пушек далеко не уплывешь.

Авианосец — корабль «стадный» и нуждается в прикрытии. Координация флотов и людей — вот на что нацелились разработчики. Оптимальная позиция будет такая: не слишком далеко от места основных сражений, но и не слишком близко к нему.

Если спрятаться в отдаленной островной бухте, самолеты будут слишком долго лететь до цели и обратно (от идеи с заканчивающимся авиатопливом разработчики отказались), и в итоге их КПД будет невелик, в отличие от риска потерять всю авиагруппу под вражеским огнем. Если же подойти слишком близко, огромный и неповоротливый авианосец станет плавучей и очень лакомой мишенью. «Забрать» авианосец — значит получить изрядное преимущество.

Подконтрольной авиагруппе можно указать угол, под которым следует атаковать. Так, торпедоносцам лучше заходить с бортов, буквально переламывая торпедами судно напополам. А пикирующий бомбардировщик куда эффективнее при продольном сбросе бомб на палубу. Лучше всего сочетать разные самолеты, чтобы они одновременно заходили с нескольких сторон, не оставляя врагу ни единого шанса.

Что же до наземных целей, то авторы уклончиво отвечают: «Мы сейчас над этим экспериментируем». Между прочим, в результате таких экспериментов решили убрать изначально планировавшийся эффект качки и сбивающегося при стрельбе из корабельных орудий прицела (у всех классов). По словам авторов, из-за его неочевидности и непредсказуемости.

После атаки авиагруппа возвращается на палубу, чтобы пополнить боезапас и вновь встать на крыло. Конечно, если цела взлетно-посадочная полоса. Иначе авианосец временно не сможет отправлять и принимать авиацию. А повредить полосу способна не только чужая бомба, но и сбитый самолет, неудачно спикировавший прямо на ваш корабль. Но учтите, нарочно превращать пилотов в смертников и натравливать на врагов не позволят.

Разработчики всячески открещиваются от сравнения авианосцев с «артой» из WoT. Что ж, поживем — увидим.

Японский авианосец класса «Синано» во всей красе. Максимальная скорость — 27 узлов (около 50 км/час).

Крылатые машины можно и нужно улучшать прямо на палубе авианосца, наравне с самим кораблем, и, конечно, нехитрые полудеревянные самолеты времен первой мировой сильно уступают тем, что взлетают с авианосцев середины прошлого века. Разнообразие моделей пока держится в секрете, нам показали лишь японский авианосец «Синано». Информация для авиагурманов: он может нести на борту сорок восемь самолетов типа Zero, Judy и D4Y1-C.

На закуску разработчики признались, что немало усилий тратят на создание атмосферы настоящего морского боя. Они хотят сделать гибель кораблей по-настоящему значительным и эпическим зрелищем — подбитые суда будут выгорать до остова и впечатляюще уходить под воду. Нам такой красоты, правда, в альфе увидеть не довелось, но создатели обещают подумать даже над «эффектом Титаника»!

■ ■ ■

Хотя корабли и плывут быстрее своих исторических прообразов — в угоду зрелищности и динамичности игрового процесса, WoWs все равно выходит игрой неторопливой. А когда управляешь авианосцем, время замедляется еще сильнее. Закрытый бета-тест запланирован «на конец этого года», что в переводе означает «декабрь месяц». Вот тогда-то мы и узнаем, смогут ли тактики и стратеги противопоставить взвешенный расчет и выдержку десяткам миллиметров бортовых орудий крейсеров и линкоров! ■

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Самая амбициозная часть серии

Жанр Экшен
Издатель Konami
Разработчик Kojima Productions
Платформа PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Сайт игры konami.jp/mgs5/en
Дата выхода 2015 год

Джейсон Бур, пиар-менеджер компании **Konami**, берет в руки телефон и кладет его на самый угол большого журнального стола. «Если считать, что мой iPhone — это **Ground Zeroes**, то **The Phantom Pain** будет размером с весь этот стол». MGS 5 — она вся в превосходной степени: самая амбициозная в истории Metal Gear, самая масштабная, самая мрачная, самая ожидаемая миллионами поклонников серии часть, которую мы обсудили с ее создателями на самой крупной российской игровой выставке.

К середине разговора Джейсон Бур открыто смеялся: «Все это становится слишком похоже на допрос!» Еще бы, нас просто распирало от вопросов буквально обо всем. Жаль только, ответы мы получали по большей части уклончивые — за это лето разработчики и так немало поведали о The Phantom Pain и не спешат выдавать очередную порцию интересностей. Но нам все же удалось вытянуть несколько интригующих подробностей.

Прежде всего, на «Игромире» Konami не только продемонстрировала снабженную русскими субтитрами презентацию геймплея с TGS, но и сделала полноценный анонс: мы первыми узнали, что PC-версия Ground Zeroes выйдет 18 декабря. А к 15 декабря **Kojima Productions** готовит патч для консольных версий, который поправит русский перевод. Такими темпами в The Phantom Pain с великим и могучим все будет в порядке с самого начала. А почему для этой игровой истории особенно важна безупречная форма подачи, мы сейчас поясним.

Снейк из коробочки

Хидэо Кодзима никогда не стеснялся затрагивать в своих играх серьезные темы, но в Metal Gear Solid 5 нас ждет особенно драматичный и жуткий рассказ о падении, безысходности и возмездии. Там все настолько сурово, что разработчики намеренно добавили зубоскальства — вроде коробок с нарисованными женщинами или летающими на воздушных шарах барашками. Помогает немного разрядить обстановку.

А это отнюдь не лишне, поскольку при желании в The Phantom Pain можно провести немыслимое количество времени, и трудно будет выдержать постоянный накал страстей. Впрочем, нам обещают достаточно свободы в регулировании этого накала. Хотите — передвигайтесь по ключевым точкам, хотите — исследуйте с лупой каждый уголок огромного игрового пространства, насладиться историей в полной мере ничто не помешает. Миссионная структура из **Peace Walker** в сочетании с открытым миром развязала разработчикам руки: задания можно проходить несколько раз, при различных условиях. А пропустить при желании (или недостатке внимательности) можно даже внушительные сюжетные линии, вроде истории девушки-снайпера Тихони-Quiet.

Бур не уточнил, сколько именно займет прохождение основной кампании, но заверил, что операций будет очень много. Бьемся об заклад, то же самое можно сказать и про локации: официально подтверждены пока только Афганистан и Африка, однако мы не верим, что этим все и ограничится.

Но уж чего в игре абсолютно точно в достатке, так это сюрпризов и фансервиса. Джейсон Бур заверил нас, что поклонники Metal Gear наверняка останутся довольны: будут нам не только знакомые персонажи, но и по-настоящему запоминающиеся моменты. С нетерпением ждем новых сцен, не менее выразительных, чем смерть Грея Фокса, схватка на цветочном поле или последнее сражение из **MGS 4**, — удивите нас, Кодзима-сан!

Одно время было опасение, что шарик-фултон сломает игровую механику. Не сломает — его использование ограничено доступными ресурсами.

На стенде Konami российские косплееры изображали Мэрил и Тихоню. От желающих сфотографироваться отбоя не было

Когда мы спросили про соревновательный многопользовательский режим в духе **Metal Gear Online**, последовавший ответ был лаконичен донельзя: «Следите за новостями!» Пока известно лишь, что игроки смогут нападать на базы друг друга, но как именно это реализуют, остается загадкой. Однако микроменеджмент вашей личной базы будет важен как никогда раньше. Если ресурсов не хватает, прохождение усложняется стократ: ни волшебным «фултовским» шариком не воспользоваться, ни лояльных Боссу солдат на поле боя не призвать.

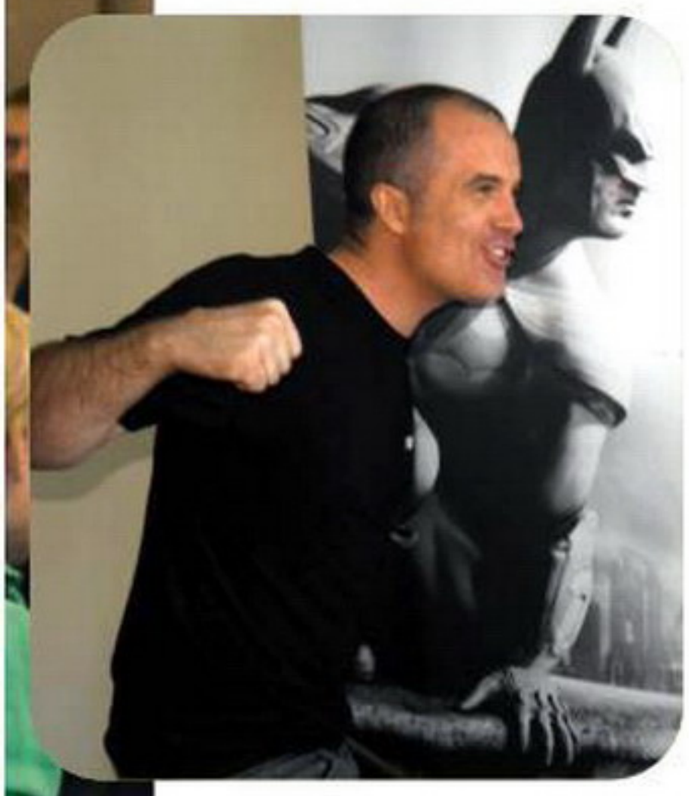
■ ■ ■

Дата релиза по-прежнему обозначена очень широко — новое творение Кодзимы увидит свет где-нибудь в 2015 году, но надеемся, что к следующему «Игромиру» мы уже будем знать все о недостающем звене в саге Metal Gear. А пока что ждем новых подробностей — Джейсон Бур заверил нас, что они не замедлят появиться! ■

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Бэтмобиль года

Жанр Экшен, Приключение
Издатель Warner Bros.
Разработчик Rocksteady Studios
Платформа PC, Xbox One, PS4
Сайт игры batmanarkhamknight.com
Дата выхода 2015 год



«Будучи разработчиками, мы постоянно играем в разные игры. Я сам играю с детства, а ежедневно видеть, как вокруг тебя создают удивительные вещи, и самому участвовать в их создании для меня большая честь. У каждого есть любимые игры или целые франшизы, и, разумеется, мы оцениваем, насколько удачны с нашей точки зрения чужие идеи. А сами мы все делаем с оглядкой на то, как повел бы себя Бэтмен, — чтобы игроки сумели ощутить себя в шкуре Темного рыцаря. Нам нужно, чтобы они думали: «А как поступил бы Бэтмен в такой ситуации?» — и мы обеспечиваем все необходимое, чтобы они поступили правильно».

Громирскую публику гости из **Rocksteady** потчевали уже знакомой по E3 2014 и gamescom 2014 демкой, в которой Бэтмен на бэтмобиле уничтожал асфальт перед входом на фабрику химикатов. И прошли бы мы мимо стенда с игрой, если б не заметили поблизости Джейми Уокера, одного из руководителей студии. В ответ на наши расспросы он все же выдал немножко свежих подробностей о заключительной части грандиозной трилогии.

Боевой концепт-кар

Мы уже знаем, что события развернутся спустя год после того, что произошло в **Arkham City**. В город возвращается Пугало и угрожает взорвать к чертовой матери начиненную «токсином страха» бомбу в центре Готэма. Задача Бэтмена — не допустить теракта в промозглый канун Хэллоуина.

Пугало предусмотрительно явился не один, а в компании Рыцаря Аркхема. Прежде мир о нем не знал, разработчики вместе с **DC Comics** придумали образ с нуля, хотя в нем достаточно четко и явно не случайно угадывается сам Темный рыцарь. «А еще из плохих парней у нас будут Двуликий, Пингвин, Харли Куинн и Загадочник», — говорит Джейми Уокер.

Последнему в игре отведена роль генератора побочных квестов, которыми можно себя развлечь в промежутках между основными миссиями. Будут особые испытания, призы и целая гоночная трасса имени Загадочника (хотя физика там проще аркадной), с циклом гоночных заданий и турниров. «Трасса меняется и перестраивается. Чтобы завершить гонку, вам придется быстро адаптироваться и с умом использовать бэтмобиль. Загадочник постоянно испытывает Бэтмена, запутывает его во время гонок, стараясь доказать свое умственное превосходство».

Но бэтмобиль годится не только для гонок и простого передвижения, он станет буквально вашим боевым товарищем. Без него никуда: и по городу с ветерком прокатит, и квест с какими-нибудь рычагами при помощи выбрасываемого крюка поможет решить, и толпе негодяев покажет, где летучие мыши зимуют.

В режиме преследования машина обтекаема и похожа на истребитель, умеет дрифтить и грозно пышет пламенем из выхлопной системы. А в режиме «танка» из кузова выдвигается тяжелая 60-миллиметровая пушка, и можно дать ракетный залп по вражеским танкам-беспилотникам. В пешем бою, когда Бэтмен с силой подбрасывает противников вверх, машина добивает подлетевшие цели, словно фрисби, после чего затягивает контуженого пленника во встроенный в корпус VIP-карцер.

Бэтмобиль не умеет ни плавать, ни летать, и его может уничтожить вражеский огонь. Разумеется, не навсегда.

В режиме танка колеса для пущей маневренности поворачиваются на триста шестьдесят градусов.

Проблем с парковкой этой чудо-машины Темный рыцарь не знает. Можно катапультироваться из кокпита прямо на ходу (это только придаст дополнительный импульс для продолжительного полета) и забыть о ней на время. А потом, когда понадобится, подозвать машинку, будто вышколенного пса.

■ ■ ■

И, конечно, под занавес мы не могли не спросить про Джокера, о котором разработчики молчат как партизаны. Неужели мы его больше не увидим? «У Джокера с Бэтменом были странные отношения на грани любви и ненависти, эти двое сосуществовали очень органично, но в финале Arkham City в их истории была поставлена точка», — тонко улыбается разработчик. Похоже, сценаристы хотят порассуждать о том, на что стал бы похож Готэм без легендарного злодея, как изменились бы порядок и расстановка сил. Ведь этот хаос воплощенный мешал не только мирным жителям, но даже и иным злодеям не давал спокойно заниматься своими злодейскими делами.

Впрочем, мы-то с вами знаем, что суперзлодеи, равно как и супергерои, всегда возвращаются. Не в этот раз, так в следующий. ■

FAR CRY 4

Прощай, остров невезения, нас ждет высокогорье!

Жанр Экшен
Издатель Ubisoft
Разработчик Ubisoft Montreal
Платформа PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Сайт игры far-cry.ubi.com
Дата выхода 20 ноября 2014 года

Слева — официальный арт Far Cry 3, справа — Far Cry 4. Наглядная иллюстрация сходства и различия между играми.

«Отличительная черта серии **Far Cry** — ее экзотичность, — говорит нам Винсент Олетт, дизайнер уровней новой части сериала. — Выбирая новое место действия, мы в первую очередь отталкивались от нетривиальности. В одной из первоначальных концепций главного героя предполагалось отправить в послевоенную Россию».

Только представьте себе... Сибирь, конец Великой Отечественной. Одинокий солдат, заблудившийся в таежных лесах. Вокруг — снега и горы, населенные не только медведями и волками, но даже мутантами и снежными людьми...

Отпустите меня в Гималаи!

Вот какой могла стать четвертая часть Far Cry. Но увидели мы в итоге Кират — вымышленное государство в Гималаях, явно навеянное Непалом. К нетривиальности не подкопаешься: тут вам и головокружительной красоты природа, и восточная утонченность, и экзотические предания местных жителей. И — разительный контраст с тропическими пейзажами и толпами головорезов в предыдущих трех выпусках.

Если ландшафт предыдущего острова был довольно однообразным, то теперь у подножия гор нас ждут просторные равнины, плато заросли хвойными деревьями, а на пиках сверкают снежные шапки. Общая площадь этого великолепия, правда, примерно такая же, как и у острова, зато окружение будет постоянно меняться, а главному герою выдадут соответствующую экипировку — альпинистские кошки, парашюты, летательные костюмы... И, конечно, боевых слонов, уже ставших визитной карточкой **Far Cry 4**, — на них можно ездить верхом, поливая врагов свинцом, или же отвлечь с их помощью внимание и тишком прокрасться мимо.

Все это выглядит так здорово, что мы невольно интересуемся у Олетта, нельзя ли оседлать и других животных — медведей там, например... Тот смеется: «Нет, такое возможно только в России!» Ну, зато медведя можно пристрелить и содрать с него шкуру, только учтите, что охота отныне требует большей аккуратности: если вы пальнули в несчастного зверя из базуки, то получите почти бесполезное решето вместо хорошей и цельной шкуры.

Впрочем, не только охота перекочевала сюда из **Far Cry 3**. С точки зрения геймплея игра вообще ближайшая родственница предыдущей части, но мы совсем не против. Создание оружия, развитие персонажа, захват вражеских баз — да, мы это уже увидели, но здесь оно дополнено и доработано: в демоверсии нам сразу бросился в глаза улучшенный стелс и ощутимо поумневшие враги.

С врагами тут, кстати, интересно. В Кирате кипит гражданская война, и Аджай Гейл, главный герой игры, сможет время от времени присоединяться к любой из враждующих сторон. В его жилах течет кровь могучих воинов древности, благодаря чему он порой получает возможность переживать события прошлого. В такие моменты мы вселяемся в предка Аджая и отправляемся в легендарную Шангри-Ла в поисках абсолютной мудрости и силы.

К такому же могуществу, но уже в современности, стремится Паган Мин, здешний великий диктатор и главный злодей. По словам Олетта, на полюбившегося игрокам Вааса он похож только склонностью к эпатажу. Никакими психическими отклонениями Мин не страдает (вы уверены?), но зато страсть как любит покрасоваться.

Кират полон самых неожиданных опасностей!

Главная его мечта — безграничная власть и собственное лицо на киратских купюрах. Что любопытно, когда-то он был влюблен в мать Гейла и к главному герою относится, мягко говоря, противоречиво: то мечтает прихлопнуть как конкурента, то, наоборот, щадит как почти родственника, знай успевай подстраиваться под этот эмоциональный маятник.

История вообще обещает стать одной из сильнейших сторон Far Cry 4. Мало того что все эти сюжетно-драматические перипетии не на шутку интригуют, так игровому процессу к тому же добавили вариативности, и за один раз все альтернативные версии развития событий мы вряд ли сумеем увидеть. Вот помните миссию из Far Cry 3, когда надо было спалить конопляное поле? В четвертой части жечь мы будем опиумные плантации, но главное тут то, что их можно не только уничтожить, но и захватить, а впоследствии получить неплохие барыши с продажи наркотиков.

Подобных ситуаций обещают немало, а исследовать все развилки теперь можно и на пару с другом — отдельный режим для кооператива остался в прошлом, совместное изучение мира доступно в любой момент. Только вот с сюжетными заданиями будьте любезны справляться в одиночку.

■ ■ ■

Таинственный и полный опасностей Кират без труда сумел нас очаровать, так что создатели Far Cry 4 могут начинать ликовать. К тому же это одна из немногих игр, которые не стали переносить на следующий год. Поэтому 18 ноября мы собираем рюкзаки и отправляемся в Гималаи — чинить беспорядки, бродить по затерянным землям и налаживать родственные отношения. Чего и вам желаем! ■

MIGHT & MAGIC HEROES 7

Отважные герои всегда идут назад!

Жанр Стратегия
Издатель Ubisoft
Разработчик Limbic Entertainment
Платформа PC
Сайт игры mmh7.com
Дата выхода 2015 год

После выхода **Might & Magic: Heroes 6** на **Ubisoft** обрушился шквал критики. Публика вообще агрессивно реагирует на любые упрощения и уход от канона, а тут уж оторвалась по полной.

Творческий директор седьмой части серии Эрван ле Бретон постарался в меру сил опровергнуть стереотип о глухости Ubisoft. Если верить месье ле Бретону, народная и профессиональная критика не просто принята к сведению, но и привела к очень существенным изменениям в облике будущей игры.

Монреаль слушает

Ubisoft собственными руками устроили контрреволюцию. Редкая из их игр — да и игр вообще — настолько резко отказывалась от свежевыдуманных идей и возвращала старые.

Не ключевая, но самая громкая претензия касалась пропажи проверенных временем ресурсов: ртути, серы, самоцветов. Видимо, их возвращение обернулось бы позором, с каким алкаш возвращает украденную бутылку на полку, когда его поймает охранник.

Ubisoft выкрутились, нашли в истории мира другие материалы, и теперь рядом с привычными золотом, деревом, рудой и кристаллами красуются звездное серебро, теневая и драконья сталь. Пока мы не знали наименований, их пиктограммы ну очень хотелось назвать доброй и злой рудой. Ле Бретон пообещал, что интерфейс еще поменяется, а то в демонстрационной версии он был частично срисован с интерфейса **Heroes of Might & Magic 5**. Символично.

На других фронтах реставрации французы мудрить не стали. Гильдии магов вернули. Осадные машины вернули. Мастеров ключей тоже вернут. От онлайна отвязали. Систему кармы по координатам «Кровь — Слезы» отправили на помойку. Еще ле Бретон упомянул поддержку модификаций.

Фракций, однако, больше не стало. Изначально в игру включили людей, волшебников, орков и нежить, потом народным голосованием выбрали эльфов, а сейчас по гоночной трассе несутся демоны и темные эльфы. Хотя в дальнейшем и проигравшие расы наверняка попадут в игру. Например, в дополнениях.

Развитие героя проходит примерно как в шестой части — по открытым деревьям навыков, а не скрытому «колесу» умений и перков, как в более старых итерациях. По крайней мере, заклинания оттуда убрали — теперь они снова изучаются в гильдии.

Счастливое число Limbic

Нельзя не похвалить готовность Ubisoft отказываться от неудачных идей и возвращаться к истокам, если того требует логика. Но, правда, это не значит, что они ничем не рискуют.

Что мы увидели? В первую очередь весьма линейную, но богатую на интерактивные элементы карту. Мосты, например, полагается сжигать, если за вами гонятся превосходящие силы, — его починка стоит ресурсов. Есть требушеты, которые запускают пламенные глыбы в недругов на карте. В кампании, очевидно, будет много скриптовых сценок и событий. Лишь бы локации для несюжетных схваток не кишели триггерами...

Кучки с ресурсами опять в дефиците. Ле Бретон сам заявил о важности ощущения «рождественского дерева, заваленного подарками, которые ужасно хочется собрать», но короткая демо-миссия не могла подарить этого праздничного чувства.

Зато поля битв обзавелись атмосферными деталями. Например, площадка с тем же требушетом — это целый полигон со всяким хламом, ящиками и осадным орудием. Обратная сторона медали — карты невелики, и здесь сам черт ногу сломит, а отряды гарантированно будут друг у друга путаться под ногами.

У одной фракции может быть несколько «родственных» вариаций, наподобие отступников из дополнений к Heroes of Might & Magic 5. Они будут различаться как стилем, так и набором войск.

Пока что игра пестрит недоделками, использует интерфейс пятых «Героев» и не содержит даже дерева навыков.

Что забавно, в **Heroes 7** привезли кое-какие элементы из браузерной **Heroes Online**, — хоть тот же повышенный урон при ударе с фланга. При этом далеко не всегда в бою нужно разбить всю армию, достаточно добиться конкретной поставленной цели.

Выбор студии-подрядчика вновь спорный. Единственные значимые подвиги **Limbic** — дополнение к шестой части «Героев» (недурное, однако скуповатое) да **Might & Magic X**, которая хоть и хранила верность древним заветам, но реализована была как выпускной студенческий проект.

У Limbic потенциал есть, но до сей поры они его определенно не раскрыли.

■ ■ ■

После шестой части многие утратили веру в «геройскую» сагу. Нас же приятно удивляет живость, с какой Ubisoft бросились исправлять то, что поломали. Но не все, однако, радужно: карты для сражений очень уж компактные, а мир окончательно порвал с фольклорно-пряничным стилем и нарядился в эпические и пафосные одежды. Но в то же время творческий директор уверенно вещает, что курс ими взят на возвращение к классическим «героям». Надеемся, Limbic отклонится от него не так жестоко, как **Black Hole** в свое время. ■

MARVEL HEROES 2015

Супергероев много не бывает!

Жанр **MMORPG**
Издатель и разработчик **Gazillion Entertainment**
Платформа **PC**
Сайт игры **marvelheroes.com**
Дата выхода **2015 год**

Представьте себе идеальную MMORPG по вселенной **Marvel**. Такую, где можно выбрать в меню не безвестного эльфа или гнома, а, скажем, Тора или Человека-паука, и отправиться в известные любому ценителю супергеройских комиксов места — Мадрипур, тюрьму Рафт или Латверию. И чтоб можно было не только всласть любоваться обожаемыми героями со всех сторон, но и организовывать себе разнообразные и неизменно увлекательные приключения с их участием.

Второе пришествие

Год назад вышла **Marvel Heroes**, и наши мечты вроде бы воплотились в жизнь. Но рано мы обрадовались! Игра получилась посредственной и однообразной, построенной на монотонном избиении мобов, и даже известная франшиза и имена, от которых трепещет сердце, не помогли сделать ее хоть чуточку интереснее.

Но авторы из студии **Gazillion** не сдались, закатали рукава и за год подготовили полноценный перезапуск, исправляющий проблемы и добавляющий тонну полезных нововведений. На «Игромире» мы встретились с Дэвидом Брэвиком, главой Gazillion, и поговорили о ремейке.

На экране перед нами бегает енот Ракета из **«Стражей галактики»**, а вокруг мельтешат десятки монстров, которые буквально за несколько секунд превращаются в фарш. Шкала здоровья, «маны», панель способностей и небольшое окошко с информацией о герое — что-то во всем этом есть однозначно «дьябловское»...

Ничего удивительного, ведь Брэвик — один из основателей легендарной **Blizzard North** и входил в число создателей самой первой **Diablo**. Привычная механика в Marvel Heroes аккуратно встраивается в супергеройские реалии. Как в комиксах и в фильме, Ракета направо и налево обстреливает врагов, время от времени прибегая к гранатам и ловушкам, — но по сути это все та же кровавая резня, с ордами противников, которые защелкиваются мышкой.

Вскоре обстановка накаляется, и енот призывает на помощь Грута. Напарники, как и в Diablo, нанимаются в импровизированной «таверне» и управляются искусственным интеллектом. После заварушки Ракета заходит в штаб-квартиру Мстителей, один из городов, где игроки могут взять задания, продать всякий хлам и разобраться с любой другой свойственной ММО рутиной.

В обновленной Marvel Heroes очень богатое наполнение, и Брэвик, дав нам полюбоваться виртуозной работой Ракеты, начинает рассказ с обзора PvE-части. Тут есть полноценная сюжетная кампания, за сценарий которой отвечал Брайан Бендис, автор **Ultimate Spider Man** и других марвеловских комиксов. Забеги по уровням, боссы, тонны трофеев — классическая «дьябловская» структура. Всего в Marvel Heroes шесть десятков уровней, и сюжет заканчивается примерно на середине. Дальше мы растем на разномастных «дополнительных занятиях».

Тут мы вспомнили жутковатый гринд в **Destiny** и ощутимо содрогнулись, но Брэвик поспешил успокоить — авторы стараются сделать путь до высшего уровня как можно более гладким и нескучным. В нашем распоряжении будут ежедневные квесты, различные игровые события и кооператив, где можно не только фармить (хотя от этого никуда не деться), но и отбиваться от волн врагов.

Есть даже PvP-режим, в котором Marvel Heroes вообще предстает... классической MOBA с башнями, базой, тремя дорогами и бегущими по ним «крипами». Но здесь это лишь приятное дополнение к механике ММО, а не замах на полноценного конкурента в весьма популярном в последнее время жанре.

Доктор Стрэндж колдует что-то зверски мощное.

Marvel Heroes старается обеспечить игроку стимул для постоянного развития. Во-первых, со временем открываются бонусы, доступные всем героям на аккаунте. Во-вторых, здесь есть система рун (еще один привет **League of Legends**), знакомое всем древо талантов, куча «шкурок» для каждого персонажа и вообще десятки вариантов их настройки. Железного Человека, например, можно обрядить в самую первую модель его костюма, сделать из него классического «танка» и научить уничтожать всех круговым залпом, прямо как в финале второго фильма.

Ближе к последним уровням становится еще веселее — открываются рейды, в которых могут участвовать до десяти игроков. Обещают несколько уровней сложностей, чтобы получить удовольствие могли все, а не только хардкорщики, готовые тратить на зачистку подземелий по несколько часов. В идеале игрок должен подойти к endgame-контенту с внушительным набором прокачанных и экипированных героев, а там можно начать по полной экспериментировать с билдами в PvP или основательно взяться за PvE.

С механики мы плавно переходим на заглавных «виновников торжества» и узнаем, что основной упор сделан на постепенном открытии всех героев из обширного ростера. У одного только банка в городе ошивается весьма колоритная группа: Серебряный Серфер, Призрачный Гонщик, Гамбит, Черная Вдова и парочка Дардэвилов. Разнообразия и колорита хоть отбавляй — в игре уже больше сорока персонажей, и благодаря «комиксовому» визуальному стилю выглядят они (как и вся Marvel Heroes) симпатично.

Героев можно и купить — за реальные деньги или за внутриигровую валюту, но Брэвик подчеркивает, что Gazillion не ставит целью вытянуть из игроков побольше денег, а хочет сделать free2play в Marvel Heroes как можно более приятным. Что ж, будем на это надеяться.

■ ■ ■

Пока не очень понятно, сможет ли эта адская смесь из ММО-RPG, дьяблоида, MOBA и бог знает чего еще надолго удержать игроков, но разработчики по-настоящему любят вселенную Marvel и стараются прежде всего ради ее поклонников. Работу над ошибками, за год полностью перекроившую игру, они проделали гигантскую. Мы тут в «Игромании» с трепетом относимся к супергеройской тематике, и запуск (пусть даже повторный) такой амбициозной ММО не может нас не радовать. За Marvel Heroes мы непременно будем следить! ■

SURVARIUM

«Онлайновый S.T.A.L.K.E.R.» и наши опасения

Жанр **Онлайновый экшен**
Издатель и разработчик **Vostok Games**
Платформа **PC**
Сайт игры **survarium.com**
Дата выхода **Неизвестно**

Недвусмысленно подав **Survarium** как наследника **S.T.A.L.K.E.R.**, **Vostok Games** получили безоговорочную поддержку огромного сообщества поклонников. Ради возможности вновь окунуться в колоритную атмосферу постсоветского постапокалипсиса многие заранее простили разработчикам всё. Представители студии на волне народной любви пообещали чуть ли не «**Тени Чернобыля**», но с живыми игроками вместо ботов и с огромным миром для исследований.

Увы, постепенно стало понятно, что Vostok откусили кусок себе не по зубам. Заявив три режима — сюжетные free play и кооператив, а также сессионное PvP, Vostok начала с последнего. Остальное — позже, позже.

Новая Зона

Завязка в Survarium относительно знакомая: мир пережил катастрофу, пресловутая Зона распространилась на всю планету. Именно всю: на «Игромире», к примеру, мы побегали по небольшой карте, представляющей кусочек Кельна.

Да, это «Сталкер». На здешних по-сталкерски атмосферных картах есть аномалии, порождаемые ими артефакты и даже особое снаряжение для их добычи. Но мотивы теперь совсем другие. Пока что главная беда Survarium как раз в этом: все памятные события, отчаянное противостояние наступающему Лесу и душераздирающие рассказы храбрецов о выживании существуют только в информационных сводках на сайте, в фантазиях игроков и во внутреннем чате. В сессионном PvP с его динамикой и погоней за фрагами история перестает волновать. От амбициозной онлайновой вселенной остался только мультиплеер **Call of Duty** в весьма своеобразном изложении, и до определенного времени так оно и останется.

Ожидариум

До какого — вопрос отдельный. Похоже, что разработка идет очень неспешно. Vostok потихоньку доделывают механику, добавляют красивые пушки и фишки, вроде недавно появившегося ближнего боя. Но даже в PvP, ради которого пожертвовали всем остальным, у Survarium пока не все гладко.

Все как раньше, все знакомо. Но хватит ли этого?

Сравнительно давно появились квесты от четырех группировок — простенькие, на манер тех, что в **Hearthstone** («убей столько-то тех-то», «укради столько-то аккумуляторов»). Появились нашивки и камуфляж для настройки персонажей (отлично смотрятся, кстати). Но работы еще полно. Не хватает высокоуровневого контента, не хватает многих задуманных механик. Например, тех же «выбросов», обещанных еще при первом анонсе.

Зато наконец-то починили матчмейкинг. До ОБТ система натравляла слабых персонажей с базовым снаряжением на взвод «ветеранов» из топ-100. Те просто втаптывали новичков в землю, не давая им даже базу покинуть. Сейчас все не так страшно.

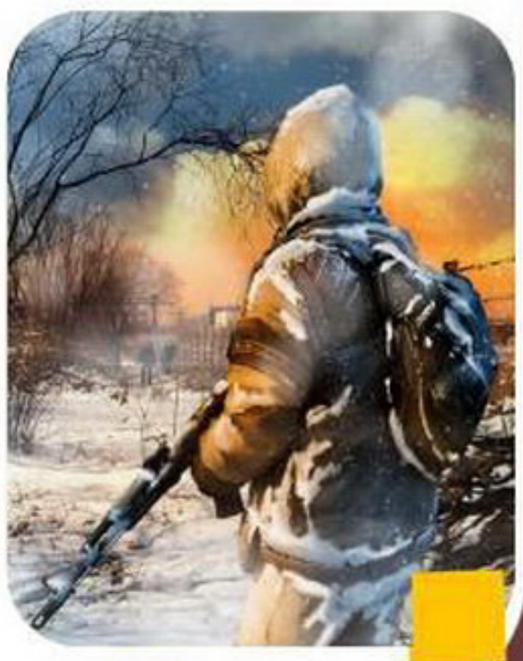
■ ■ ■

Безостановочная стрельба, море крови, ноль стимула, но *та самая* атмосфера. Такова бета Survarium.

О том, во что все выльется, говорить пока рано, но уже сейчас состояние проекта вызывает опасения. Vostok сделали ставку на всенародную любовь к сталкерской романтике, но явно не потянули реализацию всех тех золотых гор, на которые замахнулись. Нынешними темпами Survarium станет таким, каким его задумывали, в лучшем случае спустя год-другой.

Очень хочется, чтобы Vostok все-таки собрались с силами и сделали как надо. Но надежда понемногу тает. ■

Бункер персонажа в Survarium жутко похож на ангар из любой знакомой вам онлайновой игры про танки — как по структуре, так и по назначению.



UNTIL DAWN

Эффект бабочки

Жанр Приключение
Издатель SCE
Разработчик Supermassive Games
Платформа PS3, PS4
Сайт игры
supermassivegames.com/index.php/games/until-dawn
Дата выхода 2015 год

Для тех, кто еще ничего не слышал про **Until Dawn**, напомним: там обещают сложную, нелинейную историю с огромным количеством условий и переменных. Каждый выбор влияет на повествование, любые, даже самые незначительные последствия любого решения могут всплыть спустя несколько часов игры и, по замыслу авторов, оставить игрока без слов, а героя под его управлением — без головы.

С презентации игры на gamescom прошло совсем немного времени. Until Dawn все еще многообещающий ужастик про восемь молодых людей, что забрели в хижину в лесу и почему-то начали традиционно и по-молодежному страдать: давайте разденемся, давайте разделимся, я знаю, что вы делали прошлым летом.

Последнее, что мы увидели летом в Германии, — молодую парочку, привязанную к стульям. К головам жертв стремительно опускается лезвие пилы, из телевизора неподалеку кто-то безапелляционно объясняет правила: хватайте пистолет и скорее решайте, кто умрет, иначе на лезвие намотает обоих и получится очень грязно, жестоко и неловко.

По словам разработчиков, в Until Dawn намеренно применяют популярные тропы из разных фильмов ужасов. Любимые режиссеры — Джеймс Ван («Пила»), Такаси Миикэ («Кинопроба») и еще миллион других мастеров кошмара. Авторы прилежно изучают кино, видеоигры и читают жанрово релевантные комиксы и мангу.

Что настораживает — на вопрос о предсказуемом повороте в стиле уидоновской «Хижины в лесу» авторы не отвечают, но понимают, о чем речь: улыбаются и таинственно говорят, что повествование в Until Dawn многослойное. Вместе с тем разработчики утверждают, что тон истории в зависимости от принятых решений меняться почти не будет. При попытке выяснить о сюжете что-то еще собеседники начинают ссылаться на Хичкока и объясняют, что недосказанность — это очень хорошо и правильно.

Эшли в демоверсии ведет себя крайне отталкивающе.

Именно поэтому ее молодой человек немного выходит из себя.

Еще больше таинственной истории в Until Dawn нас интригует то, как у студии получится проработать ее нелинейность. Нам демонстрируют диаграмму в форме крыльев бабочки. На этих крыльях много-много прожилок, они ветвятся и разрастаются. Каждая прожилка — это ваш выбор, принятое решение.

Сначала мы подумали, что в Until Dawn несколько изолированных друг от друга историй, которые так или иначе тематически связаны, по числу крылышек. Это в корне неверно —повествование в игре не сегментировано, просто когда ты делаешь самый первый выбор, а потом еще, то смело отсекаешь чуть ли не тысячу вариантов альтернативного развития событий.

Второе заблуждение — на диаграмме жилки на крыльях бабочки ветвятся только в две стороны. Можно подумать, что в любой ситуации тут бинарный выбор и третьего решения не существует. То есть если в сцене с пистолетом и пилой бездействовать, то игра сама за тебя решит, что будет дальше, и сама произвольно застрелит одного из пленников. Оказалось, что нет — оба героя просто умрут и связанная с ними сюжетная ветка оборвется.

Самый важный вопрос, который возникает к Until Dawn, — как при таком многообразии выборов и развилок заставить игрока пережить историю несколько раз подряд? Даже Дэвид Кейдж в отношении **Beyond: Two Souls** советовал проходить игру единожды и акцентировал внимание на том, что это ваше индивидуальное приключение. В **Supermassive Games** же продвигают идею максимальной вариативности в повествовании. Игра изначально рассчитана на то, чтобы ее проходили несколько раз. Как тогда получится воспринимать историю при, скажем, пятом прохождении? Насколько сильно на рассказ повлияют те самые, первые решения, что отметают половину других вариантов развития событий? Очень хочется, чтобы в погоне за эффектом бабочки разработчики не упустили все остальное. ■

TOTAL WAR: ATTILA

Конница судного дня

Жанр Стратегия
Издатель Sega
Разработчик Creative Assembly
Платформа PC
Сайт игры totalwar.com/attila
Дата выхода Февраль 2015 года

История с **Total War: Attila** перекликается с историей еще одной «именной» части серии. **Napoleon: Total War** тоже производила впечатление дополнения, которое ошибочным приказом сверху повысили до самостоятельной игры.

Мы напомнили об этом главному художнику **Creative Assembly** Павлу Войсу и менеджеру по работе с сообществом Элу Бикхэму, но британцы в ответ заявили, что теперь все иначе и это две разные игры. Если **Total War: Rome 2** рассказывал о расцвете Римской республики, то Attila — о ее постыдной кончине.

Город, который разрушили мы

Creative Assembly отталкиваются от странной идеи фикс: всеми возможными способами показать настоящий апокалипсис (и закат цивилизации, плавно перешедший в «темные века»), поэтому почти все задумки новой Total War касаются вопросов гибели, разрушения и тлена.

Так, предельно буквально была воплощена тактика выжженной земли. Представьте себе, что некая провинция обречена со дня на день пасть под натиском врагов. Тогда отчего бы не спалить тамошний город ко всем псам? Поселение сотрется с карты Pax Romana вместе с движимым и недвижимым имуществом горожан, жители пропадут, а противник пускай жует угли на пепелище. Может, он и рассчитывал изрядно пополнить свою казну, но вместо ферм и лавочек получил горку сажи.

А чтобы вдохнуть в поселение новую жизнь, достаточно ввести в руины свою армию и половину ее оставить там жить. Чем многочисленнее были ряды солдат, тем больше народу окажется в возрожденном из пепла городе. Но жечь, конечно, веселее. И духу времени соответствует.

И осады тоже стали куда жестче. Достаточно пару ходов не снимать блокаду, и город начинает потихоньку рушиться. Степень разрухи снижает боевой дух защитников и наглядно отражает, насколько все запущено. Сломанные осадные машины, побитые стены, пожары, с завидной скоростью пожирающие дома и сады.

Creative Assembly подчеркнули, что захватить город можно и аккуратно, без разорений. Но какая уж тут аккуратность, когда рушится весь эллинский мир?

Обреченные быть намотанными на колесо истории римляне будут отстаивать свои города до последней капли крови. В эпоху Пунических войн сыны Марса могли позволить себе поднимать белый флаг, едва в крепостной стене появится первая дыра. Уличные бои в Total War: Rome 2 были краткими, взбалмошными и, собственно говоря, безальтернативными.

Но теперь, когда с Востока грозовой тучей мчится гуннское полчище, легионеры будут держаться за каждый кирпичик брусчатки. Creative Assembly реализовали это с помощью оборонительных сооружений внутри городских стен. Пока нам показали только баррикады — прочные деревянные преграды поперек улиц, за которыми могут гнездиться лучники и другие застрельщики. Воткнуть заграждение где угодно нельзя, только в ключевых точках, но их обычно много. Хитрость эта позволяет направлять орды дикарей по нужным бульварам, где их встретят отборные (и последние) защитники. Разработчики яростно отмахивались от сравнения с жанром tower defense, но сходство никуда не денешь.

Все вместе эти, казалось бы, незначительные детали превращают битву за полисы из толкучки между виллами и амбарами в кромешный ад, где трясутся обе стороны: защитники — за каждый шаг улиц, а нападающие — за сохранность города.

Бич божий

Кошмар не ограничивается пределами крепостных стен. Весь Древний мир склонился под напором бури, имя которой — Великое переселение народов и чьим итогом станет погружение Европы в пучину «темных веков».

Отрядам варваров напрочь неведома дисциплина, они разбегаются мародерствовать, едва ступив за крепостные стены. А горожане — если таковые остались — бросятся наутек.

Религия занимает особое место и дает различные бонусы и штрафы. При этом верования европейских племен попытались привести к реальной формуле: «Во имя Отца, и Леса, и святого Одина, аве».

Карта расширилась на восток, а климат изменился. В Total War: Rome 2 зимняя стужа обходила нас стороной (один ход равнялся одному году). Теперь Генерал Мороз начнет наступление с привычных позиций, из Северной Европы (в последние годы существования Западной Римской империи случилось самое мощное похолодание за последние две тысячи лет, Creative Assembly ничего не выдумали).

Караул приближается по всем фронтам. Среди народов мира свирепствуют эпидемии в богатом ассортименте: дизентерия, чума, тиф и другие пакости. Новая система расползания заразы заставит не только изолировать целые армии, но даже обрубать торговые пути!

Наконец, вишенкой на торте имени Судного дня станет нашествие восточных племен — гуннов и тех, кого гунны вытеснили с родных земель. Кочевые племена будут радостно гарцевать вдоль границ Римской империи, а то и внутри них.

■ ■ ■

Total War: Attila справедливо называют стратегией на выживание. Атмосфера безнадеги и близкого конца ей удается настолько, насколько это вообще возможно в стратегической игре. Мрачная архитектура, свинцовые небеса, красно-коричневые тона, словно отражающие зарево грядущих вселенских пожаров. Можно ставить под вопрос самостоятельность игры, но одно очевидно — Attila будет играться совершенно иначе. Вектор развития будет направлен в противоположную сторону: вместо безудержной экспансии — отчаянная оборона. ■

Assassin's Creed много не бывает, решила **Ubisoft** и поставила в план на этот год сразу две части своего главного сериала: «**Единство**» — для актуальных приставок и PC, «**Изгой**» — для железа прошлого поколения. На «Игромире» нам удалось и пообщаться с разработчиками обоих проектов, и попробовать на зуб оба приключения. Выводы получились... любопытные. Нет времени объяснять, скорее в «Анимус»!

ASSASSIN'S CREED: UNITY

Разработчик Ubisoft Montreal
Платформа PC, Xbox One, PS4
Сайт игры assassinscreed.ubi.com

Париж, 1789 год, Великая французская революция. Король обезглавлен, улицы кишат разъяренными людьми, за кулисами ассасины и храмовники беспрерывно грызутся за власть и влияние. И тут в борьбу вступает Арно Дориан — аристократ по происхождению и новый мастер ассасинов по стечению обстоятельств. Он чем-то напоминает Эцио Аудиторе, но более сдержанный и хладнокровный, хоть и ставит под сомнение некоторые постулаты своего ордена. И неудивительно, ведь молодой человек по уши влюблен в молодую тамплиерку Элизу де Ла Серр. Ох, чувствуем, натворят они дел...

Заметно, что создатели «Единства» вдохновлялись **Assassin's Creed 2** и историей Эцио. В нашем распоряжении самый большой в истории сериала город, близлежащая французская провинция, толпы народа на улицах — и кооператив на закуску. Но все связанное с кораблями, охотой и соревновательным мультиплеером осталось за кадром, словно и не было никакой третьей части и приключений под черным флагом. А ведь это первая часть серии, вышедшая на новом железе, от нее ждешь всего и сразу — стоило ли урезать возможности?

Почти во всех аспектах **Unity** производит впечатление недоделанной игры. На улицах действительно много людей, но ведут все себя одинаково, а текстуры одежды загружаются на лету. Новая система паркура, позволяющая плавно спускаться со зданий, частенько заставляет Арно вести себя непредсказуемо. А когда мы попытались залезть на крышу Нотр-Дама, новоиспеченный мастер ассасинов своевольно проехал по перилам и намертво застрял в стене. После этого разработчики вежливо забрали у нас джойстик и сказали: «Не волнуйтесь, в релизной версии такого не случится». Мы честно верим, но осадочек все равно остался.

Впрочем, революционный Париж быстро отвлек нас от переживаний. Город не только огромный, но и многоуровневый, и

«Пришла пора соборов кафедральных...»

подземная его часть пронизана системой ходов, которую можно как исследовать, так и использовать для быстрого перемещения.

Это пригодится вам во время прохождения миссий категории Black Box, где вы знаете только имя своей жертвы, но зато не ограничены в методах. Эдакая отсылка к первой части Assassin's Creed, только выполненная на недоступном в 2007 году уровне.

Сюжетные же миссии тут, как в **Far Cry 4**, в кооперативе проходить нельзя, но если захотелось побегать с кем-то на пару, то незачем лезть в главное меню — заходите в таверну, встречаете ассасина и отправляетесь на задание. Все просто и бесшовно.

«Единство» выглядит заманчиво, но для игры, которая выходит уже через месяц, в ней слишком много недочетов. Пока оптимистично спишем это на сырость представленной сборки (хотя последние новости пытаются пошатнуть нашу уверенность) и будем надеяться на отличное приключение про великую революцию. ■

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

Разработчик Ubisoft Sofia
Платформа PS3, Xbox 360
Сайт игры assassinscreed.ubi.com/en-US/games/assassins-creed-rogue.aspx

Последняя часть Assassin's Creed для консолей прошлого поколения имеет удивительно точный подзаголовок. Она теряется в тени своего большого брата, к «Изгою» относятся по большей части пренебрежительно: зачем она нужна, когда есть более продвинутая версия? На деле же проект заслуживает большего внимания.

Действие разворачивается за двадцать лет до событий третьей части. Главный герой Шэй — бывший ассасин, преданный своими братьями по ордену и открывший на них охоту. В его арсенале все лучшие приемы из обоих враждующих лагерей, смертоносный мушкет, острая сабля и жгучая жажда мести. Что любопытно, в «Изгое» орден ассасинов находится на пике могущества, а ведь всего через пару десятков лет от него останется едва ли не один-единственный дряхлый старик, который будет обучать Коннора... Что же такого вытворит Шэй, чтобы этого добиться?! Интрига в духе третьего эпизода «Звездных войн»!

По части игрового процесса тут все хорошо: «Изгой» — выжимка из того, чего серия достигла с момента своего старта. Тут можно будет и на кораблях по Северной Атлантике покататься, и по Большой Долине побегать, и увидеть Нью-Йорк до знаменитого пожара. Масштабы отнюдь не скромные: территория суши в той же долине рек суммарно равна территории всех островов и архипелагов из **Black Flag**.

Ну а раз мы оказались в стане бывших врагов, то и игровые акценты расставлены по-иному. Ассасины — невероятно коварные противники, и

По меркам Xbox 360 и PS3 игра получается очень приятной с виду.

все ваши коронные приемы из предыдущих частей отныне обращены против вас. В одиночный режим даже перекочевали некоторые механики из многопользовательской игры: помните, как вы отслеживали противников по звукам шагов или разыскивали в толпе, ориентируясь на странности поведения? Самое время освежить эти навыки, они станут жизненно необходимыми.

Демка «Изгоя» оказалась коротковатой, но из нее мы вынесли, что игра за тамплиера — это не просто смена костюма на готические красно-черные одеяния, но действительно обновленный геймплей. И он чертовски интригует. Окончательный же вердикт мы озвучим после 11 ноября, когда обе игры поступят в продажу. ■

THE CREW

Драгоценный болид

Жанр Аркадный автосимулятор
Издатель Ubisoft
Разработчик Ivory Tower
Платформа PC, Xbox 360, Xbox One, PS4
Сайт игры thecrew-game.ubi.com
Дата выхода 2 декабря 2014 года

Ведущий геймдизайнер **The Crew** Никола Край с заразительным энтузиазмом рассказывает про кучу лицензированных машин на старте, про исполинских размеров игровой мир и невиданный доселе онлайновый режим, открывающий двери сразу для всех игроков. Удивительно одно: словосочетание «гоночная игра» в его речи почти не фигурирует.

Дело в том, что The Crew — это не совсем гонка. В **Ubisoft** задумали MMORPG, где нужно прокачивать не персонажей, а свою машину.

Автостопом по Америке

The Crew впечатляет уже своим размахом: колесить можно будет по всей территории Соединенных Штатов. И все по-честному, игровое пространство воссоздано вручную, а не генерируется на лету, как в **Minecraft**. Никола Край уверяет, что многие его друзья даже сумели отыскать в игре районы, где они живут. Когда-то давно тем же, кстати, хвастались разработчики игры «**Дальнобойщики 3: Покорение Америки**».

Лукавил геймдизайнер или нет, когда заявил, что изначально команда мечтала воссоздать глобальную карту *всего мира*, понять было трудно — в этот момент Край хитро отвел взгляд. Но, как бы то ни было, амбиции пришлось поумерить. Только на моделирование виртуальной Америки потребовалось пять лет кропотливой работы.

Карта мира доступна в любой момент и позволяет свободно передвигаться без всяких подзагрузок. Просто отмечаете нужную точку, жмете кнопку, и машина оказывается там, где нужно. А для любителей полюбоваться мелькающими пейзажами за окошком машины предусмотрен специальный автопробег, который огибает всю игровую территорию. Перед выездом запаситесь водой и бутербродами: это займет около пяти часов реального времени!

Вообще же долго искать развлечения в The Crew не приходится — они находят игрока сами. Вся карта утыкана значками заданий — от обычных скоростных гонок до испытаний на аккуратную езду. Проскочив мерцающие ворота, игрок мигом оказывается вовлечен в выполнение задания, а после его завершения получает награду. И все это без отрыва от исследования мира и, при желании, с участием друзей, если они оказались поблизости в нужный момент. А останавливаться можно лишь для того, чтобы прокачать свою тачку в гараже или быстренько махнуть из, скажем, Калифорнии в Нью-Джерси.

Поскольку перед нами «гоночная ролевка», машину можно и нужно улучшать, а ее уровень повышается при установке новых деталей. Долой карбон и плебейский пластик! Даешь бронзовые, серебряные и даже золотые запчасти, в зависимости от достоинства медалей, заработанных в заездах.

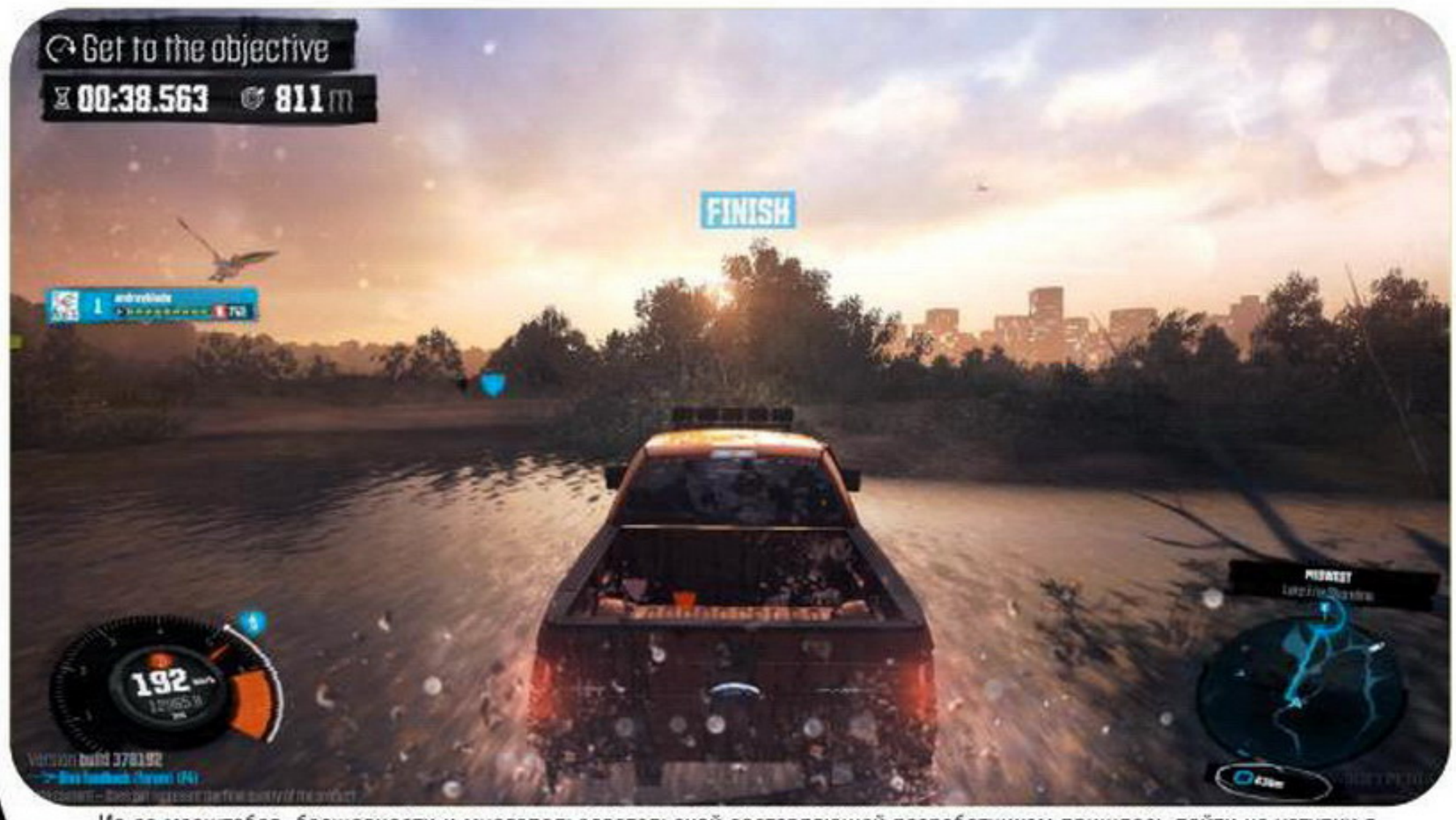
Но вам не придется проходить несколько десятков гонок в надежде получить особо редкую запчасть. Если гонщик финишировал первым или показал рекордное время на трассе, золотая деталь ему обеспечена. Самые редкие (если угодно, «легендарные») тут *платиновые* колодки и прочие коленчатые валы — они открываются только после определенного уровня и требуют невероятного мастерства.

И все же самые лучшие из возможных машин будут только у зверски целеустремленных гонщиков. Чтобы собрать такую, потребуются сотни часов игрового времени! Нам любопытно было бы поглядеть на подобный болид девятьсот девяносто пятой пробы...

■ ■ ■

Если The Crew придется игрокам по вкусу, Ubisoft обещает дать нам и новые машины, и новые локации, и глобальные игровые события. Потенциал у игры однозначно есть, и именно поэтому разработчики не спешат с релизом: его перенесли на декабрь, а совсем скоро стартует второй этап бета-тестирования. Если все сделают так же складно, как обещают, — несколько лет активной жизни гонке обеспечено. ■

В гараже можно разобрать машину буквально до последнего винтика.



Из-за масштабов, бесшовности и многопользовательской составляющей разработчикам пришлось пойти на уступки в плане графики. Компромисс получился приемлемым: The Crew вполне симпатичная с виду.

БОЛЬШОЕ ВИДИТСЯ НА РАССТОЯНИИ

Или как происходит работа на выставках

Наверняка многие из вас внимательно следят за крупнейшими игровыми выставками: E3, gamescom, Tokyo Game Show, ComicCon и отечественным «Игромиром». И, проглядывая новостные ленты, редкий читатель не позавидует счастливчикам-корреспондентам, которым их род деятельности на блюдечке преподнес шанс побывать на мероприятии такого масштаба.

Но тут не все так просто. И сейчас мы расскажем вам почему.

Конференции издательств и платформодержателей

Когда наступает время E3 или gamescom, на всех игровых порталах нарасхват расписание прямых трансляций с конференций **Microsoft**, **Sony**, **Nintendo** и других компаний. Между мероприятиями часто оказывается жалкий час-полтора (едва успеваешь за едой сбегать), время не самое удобное, а уж качество вещания почти всегда оставляет желать лучшего: лагающее видео в 720p на широкоформатном мониторе или телевизионной панели — это просто ужас!

А теперь давайте посмотрим на это с точки зрения посетителя конференции. Конференции проводятся в разных зданиях, и все эти здания отнюдь не на одном пятачке натыканы. Регистрация и сбор журналистов начинаются за час, а то и раньше, до самого мероприятия. В одиночку между ними только телепортироваться можно, поэтому приходится решать, кто куда. И совсем не обязательно вам достанется самое интересное событие. Что-то вы, конечно, увидите, но про остальное прочтет в новостных лентах коллег.

Когда смотришь конференцию из дома, есть шанс увидеть самые удачные планы со сцены, узнать, как зовут каждого гостя на сцене, благодаря титрам, и в подробностях разглядеть все ролики. Может, даже успеешь на лету и в красках обсудить что-то с друзьями по «Скайпу».

В зале же удобные места рядом со сценой еще отхватить надо, и разглядеть все в подробностях удается редко — куда вероятнее, что перед вами плюхнется кто-нибудь высокий, широкий и совсем не прозрачный. Кроме того, вам почти наверняка придется делать торопливые заметки, а то и судорожно строчить в корпоративный Twitter или Instagram, что мешает наслаждаться происходящим. Да и тут не все ладно: в таких местах интернет запросто отваливается из-за того, что толпа журналистов одновременно штурмует одну вышку сотовой связи, и та фигурально разводит руками: «Не шмогла я, не шмогла!»

Интервью и демонстрации

Время на интервью и демонстрации приходится порой вышибать из пиар-менеджеров издательств с боем, да и это порой не спасает от форс-мажора. Вот несколько типичных ситуаций.

Ситуация первая: вы успешно договорились заранее, но на месте обнаружили, что вас нет в списке. Или кто-то из начала списка опоздал (не важно, респондент или коллега-журналист), и ваш слот в лучшем случае сдвинулся на более позднее время (а вам некогда, у вас уже другие встречи запланированы), а в худшем — просто «съелся» более крупным зарубежным ресурсом.

Чья эта ошибка и на каком уровне цепочки «вы — пиар-менеджер компании-представителя в России — региональный пиар-менеджер — человек за стойкой регистрации на стенде» она возникла, совершенно неважно. Факт в том, что вас в списках нет, и приходится крутиться как уж на сковородке. Иногда удается най-

Собираться посетители пресс-конференции начинают сильно заранее. Чтобы заполнить подобный зал, нужно время.

Как это выглядит для смотрящего трансляцию.

И как — для зрителя в зале.

Вообразите, что толпа сидящих сейчас двинется к выходу. А теперь представьте, что вы будете в ней.

Несложно понять, почему коллеги сомневались в Dragon Commander.

ти свободный слот прямо на месте, иногда — на следующий день, а порой коллеги из дружественного издания готовы поменяться с вами слотами или подарить часть выделенного на них времени.

Но случается и так, что, не попав на желаемое интервью, вы за неприметной дверцей в соседнем зале обнаруживаете кучу незанятых демонстрационных стендов с новыми проектами. Без очередей, с удобными пуфиками и даже с несколькими разработчиками, готовыми все показать и рассказать. Именно это произошло с моими коллегами во время европейской презентации PlayStation Vita. После они сделали из этого подробнейший обзор приставки, вплоть до всех входов-выходов и пресловутой «маркости экранов». Это был самый популярный видеоматериал на русском языке на нашем YouTube-канале в течение многих месяцев!

А еще бывает, что в списке-то вы есть, только совсем на другой проект, как правило, не интересный и неизвестный. Это случается, когда слоты записываются по принципу «мы показываем линейку новых игр, вас записать?». Обидно, досадно, но ладно — даже на такой материал может найтись ценитель. Никогда не забуду, как мои коллеги всячески «задвигали» выкладку материала по **Dragon Commander**, считая проект «безумным» и «не понятным обычному посетителю». С большим трудом удалось убедить выпускающего редактора «дать проекту шанс» — и как же все удивились, когда в комментарии набежала толпа восторженных ценителей из числа ПК-игроков!

Возможна еще и такая подстава: вы рассчитывали пообщаться с известным или не очень разработчиком, а вам подсовывают какого-нибудь младшего пиар-менеджера партнерского направления. Или вы ожидали индивидуального интервью, а попали на мини-брифинг для нескольких изданий. Но даже в такой ситуации бывают свои плюсы: представители другого СМИ могут задать вопросы, которые вам не пришли бы в голову, а отставной козы левый продюсер может выдать жутко интересную информацию.

На одной из прошлых gamescom японский продюсер **Metal Gear Rising: Revengeance**, услышав, видимо, в сотый раз: «А будет ли игра на ПК?», серьезно задумался и сказал, что они на выставке так часто слышат это предложение, что уже всерьез подумывают о переносе игры на эту платформу. Вечером того же дня на Eurogamer опубликовали соответствующую новость, а сейчас вы можете купить игру в Steam. Так создается впечатление, что на твоих глазах творится история.

Сильнее всего разочаровывает, когда хочется узнать вкусные подробности об игре, но на все твои вопросы звучит заученный текст пресс-релиза, опубликованного накануне. Или перед беседой вам сообщают, что запрещена съемка, а у вас, как назло, задание записать интервью на видео. Бывают вариации: можно снимать экран, но не говорящего, можно снимать говорящего, но не экран, и все разом: снимать нельзя ничего, только аудиодорожку на диктофон. Видеоматериалов в пресс-ките нет, от проекта есть два с половиной скриншота и сильно пережатый JPEG логотипа — и крутись как хочешь.

Если вам скормили пресс-релиз, материал имеет смысл публиковать, только если есть очень строгие договоренности с партнерами или издательством, — неприятная, «политическая», ситуация. Иначе заготовки отправляются в архив до лучших времен или используются для мини-врезки в «отчетном» репортаже.

Удивительно, но после выставки на самом деле остается целая кипа материала, и редакция сортирует его по актуальности — этот текст нужно публиковать сейчас, завтра он «протухнет» и будет уже никому не интересен, а с другим можно и подождать до появления новых скриншотов, видео, демо-версии и так далее.

Информационный вакуум

Невероятная это штука, когда, сидя в самом центре событий, ты упускаешь из виду 90% информации. Та самая ситуация, когда субъект становится частью объекта — и растворяется в нем. Ты в курсе только тех вещей, которые сам услышал.

Носясь между павильонами, стендами и корпусами, едва-едва успевая одной ногой забежать в уборную и мечтая урвать чашечку кофе в пресс-зоне (а зачастую шиш тебе, а не кофе), усваиваешь малую долю того, что выбрасывает выставка. Большая часть событий пройдет мимо вас. Интернет посредственный, времени следить за новостями даже со своего ресурса обычно нет от слова «совсем». Уже сидя в аэропорту, сонный, недоевший и вымотанный, как ломовая лошадь, с удивлением узнаешь об анонсах (а то и выходе!) новых игр от любимых студий, листаешь скриншоты и смотришь трейлеры без звука, потому что закопал наушники на самое дно сумки, и выуживать их оттуда просто нет сил.

■ ■ ■

Но мы это все рассказываем не для того, чтобы вы пожалели «бедняжечек» журналистов. Разумеется, любая командировка, даже не на E3, — это большущий опыт лично для вас и смена обстановки и культурного фона, не говоря уже о массе впечатлений. А уж как сплачивают всякие неурядицы и курьезы коллег из разных изданий! Воспоминаний хватает на годы вперед!

Мы просто решили приоткрыть для вас завесу над «кухней» работы на крупных мероприятиях. Теперь вы знаете, что за каждым вышедшим (а иногда и не вышедшим) материалом стоит немало усилий, в том числе и попросту физических. А ведь это мы еще ни слова не сказали о героическом труде наших коллег, оставшихся в офисе, чтобы обрабатывать колоссальный поток информации, проверять и перепроверять факты, полученные «на лету», и подбирать визуальные материалы, которых может и не быть в пресс-ките и присланных по почте вложениях.

И все это — чтобы дорогие и любимые читатели вовремя получали как можно более полные, проверенные и актуальные сведения, находясь при этом за многие километры от выставки.

Потому что большое видится на расстоянии. ■

ДЕНИС МАЙОРОВ
ОЛЕГ ЧИМДЕ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo 3,16 ГГц,
4 Гб, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i7-3370 3,4 ГГц,
8 Гб, 2 ГБ видео

ЖАНР
Экшен, Хоррор

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA

РАЗРАБОТЧИК
Creative Assembly

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One

САЙТ ИГРЫ
Alienisolation.com

ALIEN ISOLATION

СОВЕРШЕННЫЙ ОРГАНИЗМ

Представьте себе компанию закоренелых фанатов, которые, засев в темной комнате, в шестой раз за день крутят затертую кассету с «**Чужим**» Ридли Скота, восхищаясь «фирменными» VHS-помехами и искажениями звука. При этом их окружает куча самых разнообразных архивных материалов, прямиком со съемочной площадки, — фотографии, ранние варианты сценария и все такое прочее, за что истинный ценитель вселенной готов продать душу. Представили?

Так вот, именно так **Creative Assembly** вдохновлялись на создание **Alien: Isolation**. Разве у них могло не получиться?

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ

Эллен Рипли вот уже пятнадцать лет болтается где-то в космосе, погруженная в криосон. Вместе с ней в спасательной капсуле спит и рыжий кот Джонси. Их найдут еще очень нескоро. А когда все же найдут, Рипли расскажет миру про ужасную катастрофу на грузовом корабле «Ностромо» и каждую ночь после этого будет мучиться кошмарами. Раз за разом ужасная тварь, кроша ребра, будет прорываться через ее грудную клетку.

Но это все — после. А пока Аманда Рипли, дочь Эллен, на корабле компании «Вейланд-Ютани» отправляется в глубокий космос, на списанную станцию «Севастополь». Именно там был неожиданно найден черный ящик «Ностромо».

Разумеется, по прибытии девушка обнаруживает лишь запустение и разруху. «Севастополь» мертв. Лишь редкие обезумевшие от страха люди шарахаются по отсекам, пытаясь выжить, да примитивные андроиды слоняются из комнаты в комнату, повторяя одно и то же: *«Вам чем-нибудь помочь? Рассказать правила безопасности на станции?»* А еще кто-то постоянно скребется в вентиляции...

Все мы прекрасно понимаем кто.

«Севастополь» огромен: далеко не все помещения открываются сразу, так что Аманде предстоит часто монотонно блуждать по

РАБОТАЕТ АМАНДА НА «ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ», НО МЫ-ТО ЗНАЕМ, ЧТО ОТ ЭТИХ РЕБЯТ ДОБРА НЕ ЖДИ.

СОХРАНЯТЬСЯ МОЖНО ТОЛЬКО В ОСОБЫХ ТЕРМИНАЛАХ. ДЕЛАЙТЕ ЭТО СРАЗУ, КАК ТОЛЬКО ОКАЖЕТЕСЬ РЯДОМ. ДРУГОГО ШАНСА МОЖЕТ И НЕ ПРЕДСТАВИТЬСЯ.

ТЕХНИЧЕСКИХ ОГРЕХОВ У МЕСТНОГО ДВИЖКА ПОЛНО (ПОЧТИ ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ ЛИЦЕВОЙ АНИМАЦИИ, К ПРИМЕРУ), НО ИНТЕРЬЕРЫ ОН РИСУЕТ ПОТРЯСАЮЩИЕ.

ДА И СО СПЕЦЭФФЕКТАМИ У НЕГО НЕТ ПРОБЛЕМ. ЗНАМЕНИТЫЙ ПАР, ПОДНИМАЮЩИЙСЯ НАД ТРУБАМИ, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЗАВОРАЖИВАЕТ.

мрачным коридорам станции. И это, как ни странно, вовсе не надоедает. В первую очередь в этом заслуга дизайнеров, идеально уловивших атмосферу мрачного lo-fi-будущего из картины Ридли Скотта. Все эти громоздкие неудобные устройства, мигающие лампы накаливания, пузатые монохромные мониторы, щелкающие тумблеры и «дымящиеся» трубы сами по себе делают обстановку тревожной.

Авторы **Colonial Marines** окружение в свое время тоже реализовали неплохо. Но копирование уровней напрямую из фильма для них обернулось проблемой. Что в кино смотрелось достойно, в игре вдруг превратилось в однотипные серые коридоры (и это была далеко не главная проблема провального проекта Gearbox Software).

Alien: Isolation этой участи, к счастью, избежала. Сразу заметно, что дизайнеры интерьеров любили свою работу: на столиках валяются недочитанные кем-то журналы и книги, у компьютеров стоят кружки с недопитым кофе и всяческие милые безделушки, а в мусорном ведре неподалеку полно скомканных бумажек. Интерьеры дышат жизнью, и ни одна комната здесь не похожа на предыдущую. «Севастополь» — абсолютно органичная экосистема, полная отчаяния и страха, и чужой здесь в первую очередь вовсе не ксеноморф, ползающий где-то в вентиляции, а... вы.

Огромное количество деталей можно не только увидеть, но и услышать. В Alien: Isolation без преувеличения потрясающий аудиодизайн. Пожалуй, один из лучших в видеоиграх вообще. Едва слышимый скрежет в вентиляционных шахтах, скрип подошв героини (да-да, на Аманде такие же белые кеды, как на Эллен Рипли в «Чужом»!), тяжелые стоны внешней обшивки станции — все эти детали сливаются в единую симфонию пустоты и одиночества. А уж когда заиграют знакомые темы из фильма...

МЕЧТЫ РОБОТОВ

Равно как и кино Ридли Скотта, Alien: Isolation развивается очень неспешно, тягуче: вы запросто можете потратить на прохождение больше двадцати часов. На фоне современных шестичасовых игр это кажется немного диковатым, но приятным — по продолжительности игра полностью окупает свои деньги. Правда, пройти ее на одном дыхании явно не получится, очень советуем играть строго порциями.

Всему виной откровенная старомодность. Она игре чертовски к лицу (ретро-фантастика же), но иногда все-таки идет во вред. Очень сильно заметно, что Creative Assembly никогда раньше не делали хорроры от первого лица: модной режиссуры почти нет, никто не телепортирует вас из одной части станции в другую катсценами — все придется делать самому, в реальном времени. Каждую запертую дверь приходится взламывать самостоятельно, никто вам ее не откроет. Вы одни. Выживайте уж как умеете.

Сюжет развивается неспешно, и большая часть его проходит в компьютерных записях и аудиодневниках. На фоне достаточно типичной истории про Рипли (что мать в кино, что дочь в игре всегда занимаются примерно одним и тем же) разворачивается настоящая корпоративная драма. Вы то и дело находите записи жителей «Севастополя», жалующихся на андроидов фирмы «Сигсон», которая активно инвестировала в эту и многие другие станции глубокого космоса.

«Вейланд-Ютани» сочла покорение космоса делом невыгодным и занялась терраформированием (к чему это привело — см. «Чужие» Джеймса Кэмерона), а вот «Сигсон» продолжала поддерживать станции, пытаясь хоть как-то отбить затраты, и на том трагически прогорела.

Великое хитросплетение событий обрекло «Севастополь» на гибель, и Чужой здесь — лишь одна из причин.

Люди, впрочем, просто так умирать не желали и первым делом (ну конечно же!) принялись рвать друг другу глотки. С ними Рипли тоже частенько придется иметь дело.

И, увы, это один из самых слабых моментов игры. Люди банально не внушают страха. Да, они могут прикончить Рипли парой выстрелов, но и у нее найдется чем ответить. Оружия в игре, конечно, немного, да и боезапас заметно ограничен, но на средней сложности его вполне хватает. Так что точным выстрелом в голову из револьвера от назойливого выжившего всегда можно избавиться.

К тому же Рипли — на все руки мастер и из попадающегося на уровнях мусора мастерит боевые и светошумовые гранаты, коктейли Молотова и массу других опасных штук, с помощью которых так легко разделываться с жалкими теплокровными.

Если люди выживают как получается (а получается не очень), то вот андроиды под руководством ИИ «Аполло» просто выполняют свою программу, и с ними так просто не разделаешься. Пока вы будете метать в синтетика гранаты, поджигать его коктейлями и выпускать обойму за обоймой, он спокойно будет идти на вас, объятый пламенем, и повторять: *«Могу я вам помочь? Следуйте за мной, пожалуйста»*. Жути это нагоняет порядочно. А уж если их сразу несколько, лучше даже не пытаться драться. Благо андроиды не так уж хорошо слышат и очень медленно ходят, и спастись от них не слишком сложно.

Но все меняется, когда приходит он.

НОЧЬ ОХОТНИКА

Чужой не щадит никого, он рвет на части хоть людей, хоть синтетиков (если тот сам на него напа-

ХОТЯ НАМ ВСЮ ИГРУ ПРЕДСТОИТ ПРОВЕСТИ НА ОДНОЙ СТАНЦИИ, НАДОЕСТЬ ОНА НЕ УСПЕВАЕТ. СТИЛИСТИЧЕСКИ ОТСЕКИ КОРАБЛЯ СИЛЬНО ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА – МЕДИЦИНСКИЙ ОТДЕЛ С ТЕХНИЧЕСКИМ ВЫ НИ ЗА ЧТО НЕ СПУТАЕТЕ.

РАЗУМЕЕТСЯ, БЕЗ ЗРЕЛИЩНЫХ РОЛИКОВ МНОГОЧИСЛЕННЫХ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ (НЕПЛОХО ПРОРАБОТАННЫХ И ОТМЕННО ОЗВУЧЕННЫХ) ТОЖЕ НЕ ОБОШЛОСЬ. НО ВСЕ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ ВСЕ-ТАКИ В ЛОГАХ.

ВЕРДИКТ

РАБОТАЕТ ЭТО И В ОБРАТНУЮ СТОРОНУ. ПАРУ РАЗ ПОЛУЧИВ ОСВЕЖАЮЩЕЙ СТРУЕЙ ОГНЯ ПО МОРДЕ, В БУДУЩЕМ КСЕНОМОРФ НЕ БУДЕТ НАПАДАТЬ, ЕДВА ЗАВИДЕВ ОГНЕМЕТ. НУ, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ НЕ СРАЗУ.

ВЗЛОМ ЭЛЕКТРОННЫХ УСТРОЙСТВ СОПРОВОЖДАЕТСЯ РАЗНЫМИ МИНИ-ИГРАМИ. ОНИ БЫСТРО ПРИЕДАЮТСЯ, НО ВЕРТЕТЬ В РУКАХ ПРИЯТНО ЩЕЛКАЮЩИЙ, ТЕПЛЫЙ ЛАМПОВЫЙ ДЕКОДЕР ПРИЯТНО ВСЕГДА.

ПОРОЙ ЧУЖОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КАЖЕТСЯ ЖИВЫМ. ТАК, К ПРИМЕРУ, ОН МОЖЕТ ЗАПОМИНАТЬ ВАШИ ДЕЙСТВИЯ. ЕСЛИ ВЫ ТРИ РАЗА ПОДРЯД ОТВЛЕКЛИ ЕГО ШУМОВОЙ ГРАНАТОЙ, В ЧЕТВЕРТЫЙ ОН НА ТАКОЙ ТРЮК ЕДВА ЛИ КУПИТСЯ.

дет), но главный деликатес для него — вы. Появляется охотник всегда внезапно и неожиданно. Если вы его увидели, знайте — охота началась.

На своих собратьев из серии **Aliens vs. Predator** или Colonial Marines он совсем не похож. Местный ксеноморф на порядок умнее, опаснее и проворнее. Когда разработчики выпускают его к вам, скрипты отключаются, и монстр предоставляется сам себе. Он таится в вентиляционных шахтах, крадется по уровню и внимательно слушает вас.

Он слышит всё: как вы неосторожно пнули ногой алюминиевую банку на полу, как вы клацаете клавишами на клавиатуре, как вы скрипите подошвами и даже как вы чихаете у себя в комнате, если Kinect или PS Camera включены. Единственная надежда выжить — знаменитый датчик движения. Но Чужой запросто может засечь даже его слабый писк.

Внезапность и непредсказуемость непобедимого противника (а его не берут ни пули, ни гранаты, и только коктейль Молотова может ненадолго спугнуть) из кого угодно сделают параноика. Он может преследовать вас целый час, все время будучи где-то рядом, а может долго не появляться и напороть вас на свой хвост под конец уровня. Когда именно он покажется и как себя поведет, предугадать невозможно, что генерирует огромное количество интересных и неповторимых ситуаций. И ведь без всяких там скриптов и постановки!

Ни монстры из **Amnesia**, ни психи из **Outlast** не сравнятся с идеальным организмом. Такого в играх раньше попросту не было.

Как любой хороший хоррор про человека и неведомую тварь, Alien: Isolation делится на две части. В первой вы — беспомощная жертва, во второй — охотник. С огнеметом. Правда, охота вряд ли удастся, особенно если вы играете на высоком уровне сложности. Но, по крайней мере, теперь Чужому можно дать хоть какой-то отпор и чаще выбираться из шкафов и из-под столов.

Но даже если хвостатый враг сбежал, знайте: он все равно где-то рядом, следит и готов напасть. И стоит вам потерять бдительность, как он вылезет из вентиляции прямо у вас за спиной.

■■■

Но даже несмотря на принципиально новый игровой опыт, который дарит Alien: Isolation, идеальной ее назвать не выходит. Нарочитая старомодность сыграла злую шутку: слишком много в произведении Creative Assembly геймдизайнерских решений из далекого прошлого. Так уже не делают. Это хорошо. Но это и плохо.

Убрать автосохранения, учить игрока на его же ошибках и заставлять умирать чаще, чем в **Dark Souls**, вселять в него паранойю каждую секунду — это хорошо. Но вот растягивать игру, заставляя бегать из отсека в отсек и бесконечно открывать запертые двери — это все-таки плохо.

Впрочем, гораздо важнее то, что создатели смогли максимально точно передать атмосферу культового фильма и создали одного из самых опасных и хитрых монстров в истории видеоигр вообще. Таким чужой и должен быть. **Alien: Isolation** — во многом революционное произведение, и одно из лучших приключений последних лет. И уж точно лучшая игра про «совершенный организм». ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ■

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ■

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Чужой» в исполнении Creative Assembly не идеален технически, местами затянут, местами неудобен. Зато игра всегда держит в напряжении, идеально передает атмосферу картины Ридли Скотта и знакомит игрока с умнейшим и опаснейшим монстром, который к тому же не подчиняется скриптам и всегда «себе на уме». Не безоговорочный шедевр, но уж точно принципиально новый игровой опыт.

ГЕЙМПЛЕЙ 8

ГРАФИКА 9

ЗВУК И МУЗЫКА 10

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8

РЕЙТИНГ

8.5

«ОТЛИЧНО»

ОЛЕГ ЧИМДЕ

ЗАЧЕМ МНЕ В КОСМОС

СЕМЬ ПРИЧИН ПРОЙТИ И ПОЛЮБИТЬ ALIEN: ISOLATION

У **Alien: Isolation** есть проблемы. Все-таки игру делали **Creative Assembly**, новички в жанре хорроров от первого лица. Игра вышла очень неровной по динамике повествования, в ней не предусмотрены многие мелочи, присущие жанру, и еще она иногда глючит. Обо всем этом читайте в нашей рецензии, ну а сейчас мы поговорим исключительно о плюсах, с лихвой перекрывающих все досадные минусы.

ПРИЧИНА №1: ЧУЖИЕ СПАЛИ ДВАДЦАТЬ ЛЕТ

Если не считать кроссоверы **Aliens vs. Predator** (а считать их все же скорее не стоит), то последний раз мы видели ксеноморфов во здравии больше двадцати лет назад — в игре **Alien 3** для NES, SNES и других древних консолей. На первой PlayStation, конечно, была неплохая **Alien Resurrection** («Воскрешение Чужого»), но откровенно неудачный фильм-первоисточник испортил ее еще до выхода в свет.

После этого чудовища всплывали только в кроссоверах с Хищником да откровенно плохих играх вроде **Aliens: Colonial Marines**. Но самый сильный удар по любимой вселенной нанес, пожалуй, сам отец-основатель Ридли Скотт фильмом «Прометей», который извратил и вывернул наизнанку всю мифологию ксеноморфов и разрешил многолетние споры поклонников о Космических жокеях и происхождении Чужих самым ужасным образом.

Так что, можно сказать, наши друзья с далеких звезд надолго впали в анабиоз, хоть им это и не свойственно. И только Creative Assembly удалось их, наконец, разбудить.

ПРИЧИНА №2: РИПЛИ!

Никаких морпехов! В главной роли — хрупкая девушка Аманда, дочь знаменитой Эллен Рипли. Как героиня недавней «Гравитации», она остается одна в глубоком космосе, но ситу-

ПО ИНТЕРЬЕРАМ СТАНЦИИ СПОКОЙНО МОЖНО ИЗУЧАТЬ ПРОМДИЗАЙН.

КАК БЫ ЖУТКО НИ СМОТРЕЛИСЬ РАСТЕРЗАННЫЕ ТРУПЫ, ЧУЖОЙ ВСЕ РАВНО СТРАШНЕЕ.

ВНЕПЛАНОВЫЙ ПЕРЕРЫВ НА РАБОТЕ.

ХОЛОДНЫХ, СВЕТЛЫХ, СТЕРИЛЬНЫХ ПОМЕЩЕНИЙ БОИШЬСЯ ТАК ЖЕ СИЛЬНО, КАК И ТЕМНЫХ УГОЛКОВ.

ация в ее случае все же несколько сложнее.

На станции «Севастополь», которая представляет собой достаточно закрытую экосистему, Аманда — инородное тело, оказавшееся перед лицом сразу нескольких угроз. С одной стороны — люди, что пытаются выжить любой ценой и предпочитают сначала стрелять, а потом думать. С другой — суперкомпьютер «Аполло» и его андроиды с поломанными директивами. И с третьей — ксеноморф, скрывающийся где-то в вентиляции.

Впрочем, как и мать, Аманда себя в обиду просто так не дает. От Эллен она унаследовала не только некоторые черты внешности и любовь к огнемету, но и по-настоящему волевой характер. Своих в беде не бросает, но если очень нужно — бросит. Всё предпочитает делать сама и неизменно стремится довести начатое до конца.

Как все нормальные девушки, Аманда испытывает вселенских масштабов страх перед инопланетными насекомоподобными существами с многоэтапным развитием особи (включая паразитизм) и кислотой вместо крови. Но, как и мать, превозмогает страх и не может просто взять и улететь, пока дело не сделано.

АНДРОИД СНАЧАЛА ВЕЖЛИВО С ВАМИ ПОГОВОРИТ, А ПОТОМ АККУРАТНО СВЕРНЕТ ШЕЮ.

КСЕНОМОРФ ЖЕ ЦЕРЕМОНИТЬСЯ НЕ СТАНЕТ И УБЬЕТ СРАЗУ.

Кстати говоря, Эллен Рипли в Alien: Isolation тоже есть — дополнение, в котором вам предстоит посетить знаменитый корабль «Ностромо», уже продается в цифровых магазинах.

ПРИЧИНА №3: ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ВСЕЛЕННОЙ

«Севастополь» не просто еще одно мрачное местечко в глубоком космосе, которое нужно взорвать. Это не грузовой корабль «Ностромо» и не десантный «Сулако» из «Чужих» Кэмерона. «Севастополь» — станция с большой историей.

Названная в честь крымского города-героя, станция по своей архитектуре и интерьерам очень напоминает «Ностромо»: те же купола, те же обитые белой кожей коридоры, те же электронные устройства, те же звуки. Корабль и станция были построены примерно в одно и то же время, именно поэтому схожесть так заметна. Но есть и другие причины.

«Севастополь» вращается на орбите газового гиганта KG348 и управляется искусственным интеллектом «Аполло». Его разработала компания «Сигсон» (ранее известная как «Сиг и сын»), не слишком удачливый конкурент печально известной «Вейланд-Ютани». Последняя в интересах бизнеса делиться своими наработками не хотела, поэтому «Сигсон» занималась преимущественно промышленным шпионажем (многое на «Севастополе» сделано по лекалам «Вейланд-Ютани», только из более дешевых материалов) и вела свой бизнес очень грязно — «Севастополь» вскоре стал перевалочной базой космических контрабандистов. Станцию решено было продать. Но кому придет в голову купить это корыто?..

«Сегодня «Сигсон» пытается повлиять на судьбу захиревших колониальных форпостов, — пишет в своей статье журналистка Джулия Джонс, — *и вкладывает средства в такие станции, как «Севастополь». Но экономические стратегии, зарекомендовавшие себя в Солнечной системе, в глубоком космосе не работают»*. Именно благодаря «Сигсону» космическая станция погрузилась во мрак и потухла, как очередная звезда в бескрайнем космосе. *«Севастополь» — город призрак. И всем наплевать»*, — заканчивает свою статью Джулия Джонс.

Все это мы узнаем из дневников работников «Севастополя». И ведь бог его знает, сколько таких станций умирает на просторах космоса...

Никогда еще произведение во вселенной «Чужого» не было настолько детально проработанным.

ПРИЧИНА №4: ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ПРЯТКИ С ЧУЖИМ

Предприимчивые представители «Вейланд-Ютани» часто называли ксеноморфа «совершенным организмом», надеясь сколотить на его исследовании состояние. Организм и правда почти совершенный — размножается через нечто вроде партеногенеза, как пчелы (хотя, возможно, матка двупола и оплодотворяет сама себя), а все особи обладают подобием коллективного разума, а

НАГЛЯДНОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ НЕ СТОЯТЬ И СМОТРЕТЬ ПО СТОРОНАМ, А ПРЯТАТЬСЯ И БЫСТРО УХОДИТЬ.

КОГО-ТО ЗАТАЩИЛИ В ШЛЮЗ ПРОТИВ СИЛЫ И НЕМНОГО ПОМЯЛИ.

значит, внутривидовая борьба исключена. Существа быстрые, сильные, тихие, умные и чертовски опасные. К тому же вместо крови у них кислота — в качестве защитного механизма.

Но Аманда этот защитный механизм на себе не испытает: в Alien: Isolation Чужому в открытом столкновении противостоять невозможно, так что большую часть времени придется прятаться и убегать. Хотя лучше пореже вставать в полный рост, Чужой прекрасно слышит ваши шаги.

Creative Assembly удалось сделать невероятный искусственный интеллект: Чужой всегда ведет себя по-разному, и, за исключением редких скриптовых сценок, дважды вы одно и то же не увидите.

Но шанс выжить все же есть. На каждой локации у хитрого хищника есть определенная модель поведения, и в первую очередь вам нужно ее изучить и понять. На одних локациях Чужой дает вам шанс, время от времени забираясь в вентиляцию. На других предпочитает отсиживаться над потолком и выжидать, пока вы не пройдете под ним, не заметив капающие слюни. Бывают и места, где ксеноморф специально ищет вас, — и вот тут уже придется изворачиваться и всячески его отвлекать.

Пока он охотится на вас, внимательно следите за ним и изучайте его поведение, а не отсиживайтесь в шкафу с полными штанами страха. Не забудьте выучить и саму локацию: тыкаться в стены у вас точно не будет времени.

ПРИЧИНА №5: ИГРА ОЧЕНЬ СТАРОМОДНА

Видеоигры постоянно меняются — обычно в лучшую сторону, но иногда и в худшую. Впрочем, многие тенденции будто прошли мимо внимания Creative Assembly. В отличие от современных игр в жанре ужасов, Alien: Isolation длится около двадцати часов, ежеминутно подкидывает действительно сложные задачи и оставляет после себя полное удовлетворение, как старые добрые шутеры вроде **Red Faction**. «Да, я прошел что-то большое и сложное, я хорошо поработал, я молодец» — вот что думаешь, когда смотришь финальные титры, блаженно откидываясь на спинку кресла.

Ваша победа исключительно в ваших руках — Чужой не собирается делать поблажек, при встрече он вас сразу убьет. Никто не будет с вами нянчиться, никто не будет делать что-то за вас. Никаких автосохранений! Никаких мгновенных путешествий! Вот огромная станция, выживайте как хотите.

Важную роль в этом старомодном геймплее играет карта. Открывается она постепенно, так что никогда не знаешь, что увидишь за углом. А изучать окружающее пространство зачастую нет времени — найдут, поймают и убьют.

Как и в **Dark Souls**, смерть здесь становится вашим учебником по выживанию в суровых условиях. Когда умираешь десять раз подряд — учишься действовать осторожно и начинаешь думать перед тем, как сломя голову нестись к выходу.

ПРИЧИНА №6: МАНИАКАЛЬНАЯ ПРОРАБОТКА ВСЕГО

«Севастополь» стремительно угасает, но ведь еще несколько недель назад он был полон жизни! Вот здесь какой-то инженер читал умную книгу об устройстве мозга андроида и пил, судя по всему, очень много кофе. Вот здесь, судя по пивным банкам, местная молодежь праздновала очередной прожитый день. А здесь кто-то играл в шахматы, но партия почему-то не закончена...

Станция полна призраков. Все, что мы можем, — смотреть и воображать. А иногда — читать их последние слова. Окружение проработано настолько тщательно, что постепенно «Севастополь» начинает казаться вам родным, возможно, даже домом.

Не отстает и звуковое сопровождение. Каждую секунду станция общается с вами: томно скрипит старая обшивка, гудят вентиляторы, щелкают камеры видеонаблюдения, щебечет аппаратура, шумит пар, вырывающийся из проржавевших труб, а глубоко в недрах вентиляционных шахт кто-то нетерпеливо скрежещет когтями в ожидании новой жертвы...

Разработчики из Creative Assembly любят свою работу, это бросается в глаза сразу.

ПРИЧИНА №7: ЧУЖОЙ — ЭТО СНОВА СТРАШНО

В Alien Resurrection, в играх серии Aliens vs. Predator, в провальном Aliens: Colonial Marines мы обстреливали Чужих. Хватит! Отныне Чужой — это вновь абсолютно непобедимая тварь, которая заставит ваши руки трястись от напряжения, а сердце — биться чаще от страха.

Слишком долго ксеноморфы были жалкими глупыми тварями, которые перли напролом и умирали от пары выстрелов из дробовика. Пришла пора возвращаться к истокам. Местный Чужой — именно тот «совершенный организм», каким его задумывали изначально художник Ганс Руди Гигер и режиссер Ридли Скотт. Идеальный охотник, который не даст себя убить ни при каких обстоятельствах.

Такой, каким мы его полюбили тридцать пять лет назад. ■

ВНЕПЛАНОВЫЙ ПЕРЕРЫВ НА РАБОТЕ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ. КАЖЕТСЯ, БЫТЬ СЕКРЕТАРЕМ В ALIEN: ISOLATION НЕ ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНО ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ЗУБЫ, ЛАПЫ, ХВОСТ

...ИЛИ ПОЧЕМУ ЧУЖОЙ ТАКОЙ СТРАШНЫЙ

Чужой из **Alien: Isolation** задуман разработчиками как самый опасный враг, которого встречает Рипли на станции «Севастополь». Он невероятно умен, смертоносен и непредсказуем. Мы решили разобраться, какие же качества должны превращать ксеноморфа в одного из наиболее свирепых и страшных чудовищ, а также расскажем про беспощадных противников из других проектов. Как правило, чтобы вселить в игрока ужас, нужно, чтобы в дизайне монстра выполнялись два важных условия.

ТВОЙ КОШМАР ДОЛЖЕН БЫТЬ УМНЫМ

Ксеноморф легко перегрызет тебя мощными челюстями и проткнет длинным хвостом, но для начала он должен подобраться поближе, аккуратно и неожиданно. Главное оружие Чужого — его интеллект. И если в **Aliens: Colonial Marines** с пытливым умом у чудовища были некоторые проблемы, то в Isolation наш враг куда опаснее и хитрее.

Он внимателен, учится на своих ошибках и редко когда оставляет игроку шанс на выживание. Идея создать сообразительного противника совсем не нова, до ксеноморфа в играх были и другие толковые враги.

Так, солдаты из **F.E.A.R.** работали в команде, страховали друг друга, прятались по укрытиям, по-разному реагировали на действия игрока — штурмовали, обходили его с разных сторон. Поведение во время боя менялось в зависимости от ситуации. Изначально на феноменальную сообразительность ботов авторы даже и не рассчитывали. Они всего лишь прописали врагам несколько простых привычек, а те, уже исходя из них, принимали верные решения. Противники в F.E.A.R. сами «научились» обходить нас с фланга и стремились занять максимально выгодную по отношению к игроку позицию.

Еще один интересный случай — **Left 4 Dead**. Там поведение толпы зомби контролировалось системой AI Director. Она специально определяла наиболее удобные моменты для выхода врагов на уровень. Еще система решала, в каком количестве выпускать зомби, и ориентировалась на разные показатели, в том числе на количество здоровья у выживших и оставшиеся патроны. На высоких уровнях сложности AI Director не давала игрокам расслабиться ни на секунду.

В одиночку боссы вели себя тоже очень умно. Они умело прятались до самого последнего момента, атаковали из-за угла или в спину, а также всячески старались нанести игрокам макси-

ТРУДНО СКАЗАТЬ, ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ ЧЕГО БЫЛ ПРИДУМАН ЭТОТ ОБРАЗ, НО ЛЮДЕЙ ОН ПУГАЕТ УЖЕ МНОГО ЛЕТ.

ИХ ЧЕТВЕРО И ОНИ ВООРУЖЕНЫ, НО ЭТО ВОВСЕ НЕ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО БОЯТЬСЯ ИМ НЕЧЕГО.

В СЕРИИ METAL GEAR SOLID ВСЕГДА БЫЛО МНОЖЕСТВО ДЕТАЛЕЙ, ИЗ-ЗА КОТОРЫХ МОЖНО БЫЛО ЗАПРОСТО ПРОИГРАТЬ. НАПРИМЕР, УРЧАНИЕ В ЖИВОТЕ.

К СОЖАЛЕНИЮ, УЖЕ К ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ GEARS OF WAR ИЗ ОПАСНЕЙШЕГО ВРАГА БЕРСЕРК ПРЕВРАТИЛСЯ В РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ.

мально возможный урон. Например, если рядом с выжившими горел огонь или поблизости кто-то разлил кислоту, то Курильщик или Жокей обязательно старались затянуть свою жертву именно туда. А Охотник готов даже поджечь себя и только потом, рыча от боли, броситься на выжившего. И все это, чтобы перед смертью дополнительно заставить героев страдать.

В других жанрах в развитии искусственного интеллекта разработчики преуспели еще больше. В последних частях серии **Forza** противники учились перенимать черты живых людей и подстраиваться под их стиль вождения: если ты ведешь себя на дороге агрессивно, то виртуальные водители начнут отвечать тем же.

А в **Galactic Civilizations** некоторые из сторон конфликта не нападали на куда более слабого игрока лишь с одной целью — планировали, что тот станет достаточно сильным, чтобы дестабилизировать других, более мощных врагов.

Еще один интересный случай — серия **Metal Gear Solid**. Там противники замечали любую подозрительную мелочь и крайне грамотно действовали в случае тревоги: вызывали подкрепление, бросали светошумовые гранаты, проверяли все комнаты. Снейка могли обнаружить по стуку сердца, по журчанию в животе или даже по запаху от сигары.

Отдельно стоит рассказать про искусственный интеллект в файтингах. В поздних играх серии **Street Fighter** на высоких уровнях сложности противники использовали те же тактики, что и лучшие киберспортсмены мира. А в последних **Tekken** враги и вовсе изучали стиль живого противника прямо по ходу боя. И если тот повторял какой-либо прием слишком часто, в определенный момент просто контратаковали, наказывая тем самым за отсутствие изобретательности.

Примерно как ксеноморф из Isolation учится не попадаться на одни и те же уловки дважды.

ТВОЙ КОШМАР НЕВОЗМОЖНО ПОБОРОТЬ

В Alien Isolation подручными средствами Чужого не победить, смерть можно только отсрочить, — ксеноморфа не берет ни огонь, ни выстрелы из пистолета. Но и тут он далеко не одинок. Во многих играх встречаются непробиваемые противники, схватки с которыми превращаются в настоящую головоломку.

Отличный пример такого врага — Берсерк из **Gears of War**. Сражаться с ним в открытую практически бесполезно, пули не способны развернуть его броню. Зато главных героев рвал на части он быстро, стоило лишь пропустить хотя бы одну атаку. Одержать верх над тварью все же получалось: стоило выманить монстра на открытое пространство, а там поджарить лазером со спутника. Хотя даже при самом благоприятном раскладе такой бой серьезно щекотал нервы.

Еще один интересный экземпляр — мутировавшая версия ранкора из **Star Wars: Jedi Academy**. Одолеть такого монстра не удавалось даже с помощью светового меча, поэтому приходилось, как и Люку Скайуокеру в «Возвращении джедая», всячески выкручиваться. К слову, джедаям в этом деле не повезло больше всех — чего только стоит «бессмертный» лорд ситхов Сион из **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**, которого в перерывах между схватками на мечах нужно было… уговаривать умереть.

Куда больше неприятностей доставляли противники, которых не получалось уничтожить ни при каком раскладе. Кому-то вспомнятся кошки-мышки с хранителем времени Дахакой из **Prince of Persia: Warrior Within** (хотя иногда в конце игры он все-таки умирал). Но у нас в памяти больше всего отложились призраки из четвертой **Silent Hill**. Эти создания не реагировали на пули, спокойно проходили сквозь стены и постоянно донимали игрока. Остановить беспокойные души можно было ритуальными клинками, но их было совсем немного.

Другой важный пример: непобедимое чудовище из разных частей **Dead Space**. Особо мощному некроморфу можно было отрезать хоть все части тела, но оно мгновенно отращивало себе конечности обратно и продолжало преследовать бедного Айзека.

Попытки сбежать от бессмертных противников, способных найти тебя где угодно и неустанно преследующих игрока, заставляют серьезно нервничать — это, кажется, хорошо понимают авторы хоррора **Amnesia: The Dark Descent**. Там мы беззащитны перед жуткими монстрами и можем только бежать.

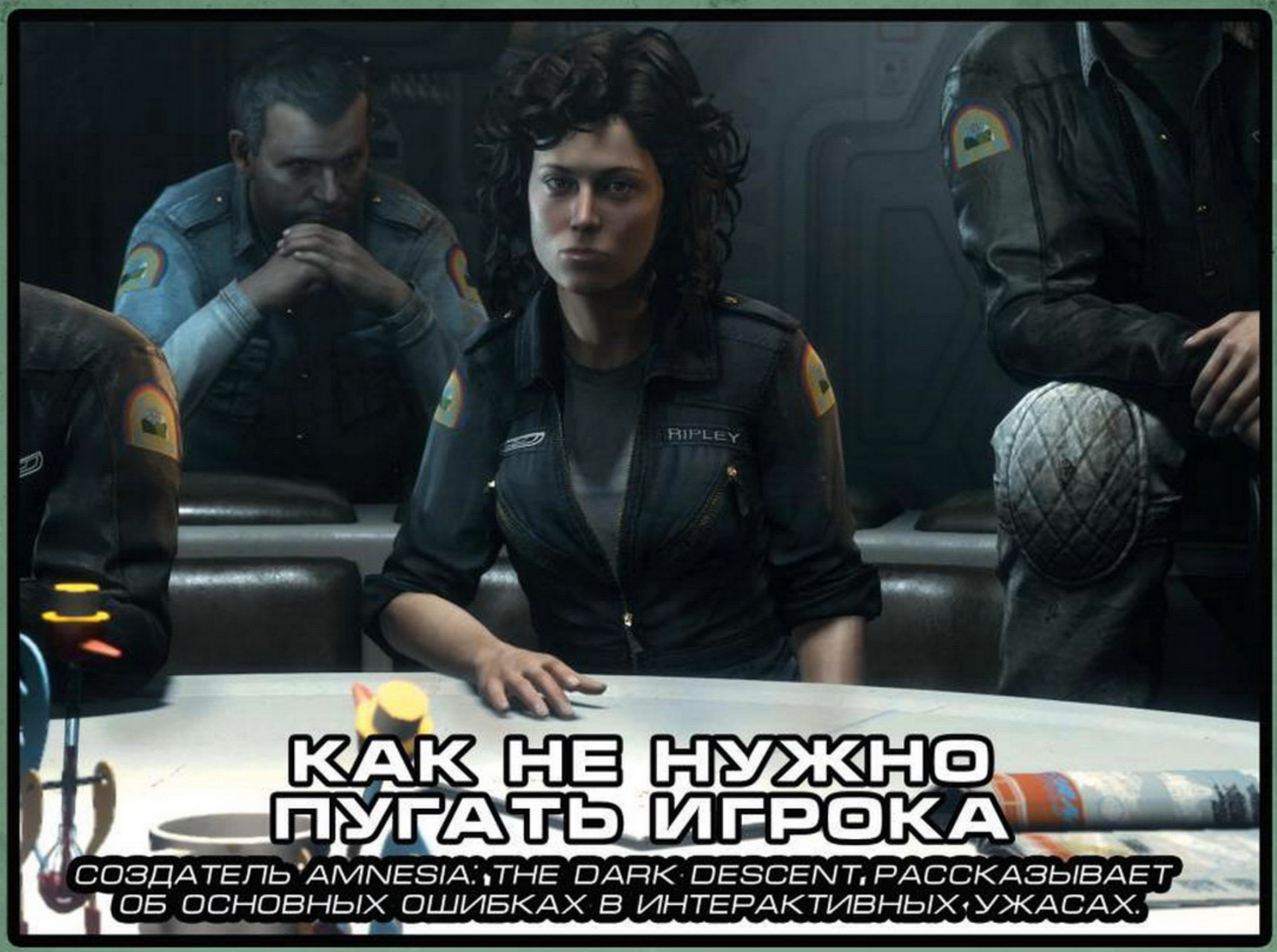
■■■

Наконец, последнее, что превращает Чужого в идеального охотника, — его смертоносность. Уж если он тебя заметил, то шансы на выживание приближаются к нулю. Ксеноморф, несомненно, идеальная машина для убийств, однако важно помнить, что для того, чтобы напугать игрока, нужен не только жуткий монстр, но и другие элементы геймдизайна. Те, которые этого Чужого окружают.

Огромную роль играет режиссура, подача сцен — механика смерти и то, как игрока будут наказывать за неудачные попытки. Быть чертовским и сообразительным для правильного хоррора уже недостаточно. ■

В JEDI ACADEMY НЕ БЫЛО СТЕЛСА, НО БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ ТАКОЙ МАХИНЕ ПОКАЗЫВАТЬСЯ НА ГЛАЗА НЕ СТОИЛО.

ЗАЩИТИТЬСЯ ОТ МОНСТРОВ В AMNESIA ТАК ПРОСТО НЕ ПОЛУЧИТСЯ.



КАК НЕ НУЖНО ПУГАТЬ ИГРОКА

СОЗДАТЕЛЬ AMNESIA: THE DARK DESCENT РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ОСНОВНЫХ ОШИБКАХ В ИНТЕРАКТИВНЫХ УЖАСАХ.

Сейчас Томас Грип работает над кошмаром **SOMA**, но вы наверняка знаете его по играм **Penumbra** и **Amnesia** — воспоминания, связанные с ужасами от этих проектов, забыть крайне сложно. Том увидел проморолик **Alien: Isolation**: игроков заставили проходить демонстрационную версию игры, на экране показывают всякую мерзость, участники мероприятия картинно пугаются и потешно визжат. Уже на этом этапе Грип заметил несколько проблем и в своем блоге описал те ошибки, которые чаще всего допускают создатели интерактивных хорроров. Передаем слово Томасу:

«Недавно я посмотрел, как люди реагируют на Alien: Isolation. На мой взгляд, ролик отражает некоторые интересные проблемы хоррор-игр. Это беда скорее не Alien, а вообще всего жанра. Во всех моих играх так или иначе появлялось нечто неприятное в геймплейном плане.

Важно заметить, что я не пытаюсь самоутвердиться за счет Isolation, я хочу в нее играть! Но эти проблемы так отчетливо видны, что им стоит уделить должное внимание. Вот две сложнейшие проблемы жанра ужасов».

СМЕРТЬ ЕСТЬ ОБЛЕГЧЕНИЕ И ПОВТОРЕНИЕ

В ролике хорошо видно, что факт смерти совершенно не беспокоит игроков. Они облегченно смеются. К тому же сцена смерти не интерактивна: хватает тебя Чужой, протыкает хвостом насквозь, но ты не участник, а сторонний наблюдатель. К моменту смерти ситуация уже не вызывает страха и не томит неизвестностью.

С каждой смертью игрок начинает все меньше чувствовать ужас, он знает, с чем имеет дело. Напряжение сменяется желанием просто пройти кусок игры и не попасться.

То же самое мы наблюдали в Penumbra: Overture. Там впечатление от сцены погони зависело от количества попыток. На первый или второй раз убегать увлекательно, а потом ты уже стараешься проходить сцену на автомате, острота эмоций угасает.

Конечно, так не повезет только какому-то проценту игроков, и если процент этот достаточно мал, то и проблема незначительна. Но если вся ваша игра построена вокруг подобного опыта (как Alien: Isolation и многие другие), то это может быть бедой. Вы постоянно рискуете лишиться главного источника напряжения, основного «цепляющего» элемента, от которого игра по большей части и зависит.

Как же быть? Единственно правильное решение — отсроченная смерть. В **Outlast** монстр отбрасывает вас в сторону, давая возможность сбежать, — очень удачная в контексте сюжета механика. В **Daylight** вы на экране видите, как возрастает по-

ДАЖЕ НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО С ЧУЖИМ МЫ СТАЛКИВАЕМСЯ ЛИЦОМ К ЛИЦУ, МЕНЕЕ ЖУТКИМ ОН ПОЧЕМУ-ТО НЕ СТАНОВИТСЯ.

ДРУГОЕ ДЕЛО, КОГДА МЫ ЗНАЕМ, ЧТО ОН БРОДИТ ГДЕ-ТО НЕПОДАЛЕКУ, – ТОГДА НАПРЯЖЕНИЕ ВОЗРАСТАЕТ ЕЩЕ СИЛЬНЕЕ.

В ДИЗАЙНЕ ЛОКАЦИЙ SOMA ЕСТЬ НЕЧТО ГИГЕРОВСКОЕ.

В НОВОЙ ИГРЕ ОТ ТОМАСА ГРИПА МЫ ОКАЗЫВАЕМСЯ НА ЗАБРОШЕННОЙ СТАНЦИИ, КОТОРОЙ УПРАВЛЯЕТ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ. КТО-НИБУДЬ УЖЕ ВСПОМНИЛ SYSTEM SHOCK?

тенциальный урон, и успеваете спастись. Вот вам два отличных способа продлить ужас.

Из сцены смерти очень важно исключить элемент повтора. В Amnesia, например, после каждой смерти мы слегка меняли карту (что иногда добавляло страшных моментов).

Также заслуживает внимания «участь хуже смерти» — тема, возможно, слишком объемная для такого текста. Что-то в этом духе мы сейчас пробуем в SOMA. Суть в том, что «смерть» — не конец, но каждый фатальный просчет постепенно приближает игрока к очень тяжелому, неприятному состоянию.

И все-таки самое важное здесь — не мыслить только категориями игровой механики, а положиться на то, что игрок проникнется вашей фантазией.

Технически после смерти вашего аватара возможны только три варианта: повторение, ветвление или пропуск части игры. Что бы вы ни выбрали, главное — поддерживать у игрока правильный настрой и позволить его увлеченности сделать все остальное.

МОНСТР, МЫ ТЕБЯ ЗНАЕМ!

Если в вашей хоррор-игре нет оружия (как вообще-то и должно быть), то вам необходимы способы избегать опасности. Это, в свою очередь, вынуждает игрока не стрелять или бить врагов, а внимательно за ними смотреть. От постоянного наблюдения за чудовищем игрок к нему привыкает и в своем воображении, анализирует, раскладывает монстра на вполне прозаические составляющие. В худшем случае игрок начинает замечать недостатки в работе ИИ и анимации. И тут места для опасности, считай, не остается. Становится очевидно, что монстр всего лишь марионетка, работает по правилам и алгоритмам.

Это серьезная проблема. Хорошо известно, что сильнее всего мы страшимся того, чего не видим. Самые успешные книги и фильмы ужасов подтверждают это. Если в играх хотят добиться такого эффекта, необходимо быть очень осторожными с тем, как и когда показывать монстра. Только вот свободы в играх больше, ведь игроки не пассивные наблюдатели, а активные участники, ответственные за исход истории, и потому склонны воспринимать монстров гораздо серьезнее.

Это подводит нас к первому проколу — Чужого показывают в кат-сцене. Я понимаю, зачем это делают, — хотят, чтобы до игроков «дошло», они смекнули, что сейчас на них начнется охота. Но совсем это не прибавляет баллов к впечатлениям, не пугает. Вы оставляете игрока пассивным и даете ему спокойно рассмотреть монстра в подробностях — роскошь, какой в самой игре не бывает. При этом вы теряете один из сильнейших и страшнейших игровых моментов. Появление монстра — почти всегда кульминация леденящей кровь истории, грех делать такую сцену неинтерактивной.

Проблема усугубляется по ходу игры. Только представьте, вы сидите под столом, а Чужой — в паре метров от вас, в очень тесном помещении. Игрок успевает хорошенько рассмотреть эту тварь — ему не остается никаких шансов вообразить ее как-то по-своему.

Решить эту проблему очень трудно. В Outlast нашли неплохой вариант — использование камеры в режиме ночного видения. Это размывает черты монстров и добавляет жуткие горящие глаза. На всю игру этого, понятно, не хватает, но это уже возможность и монстра мельком увидеть, и градус страха сохранить. В Amnesia у игрока при взгляде на монстра туманилось зрение — тоже хороший прием.

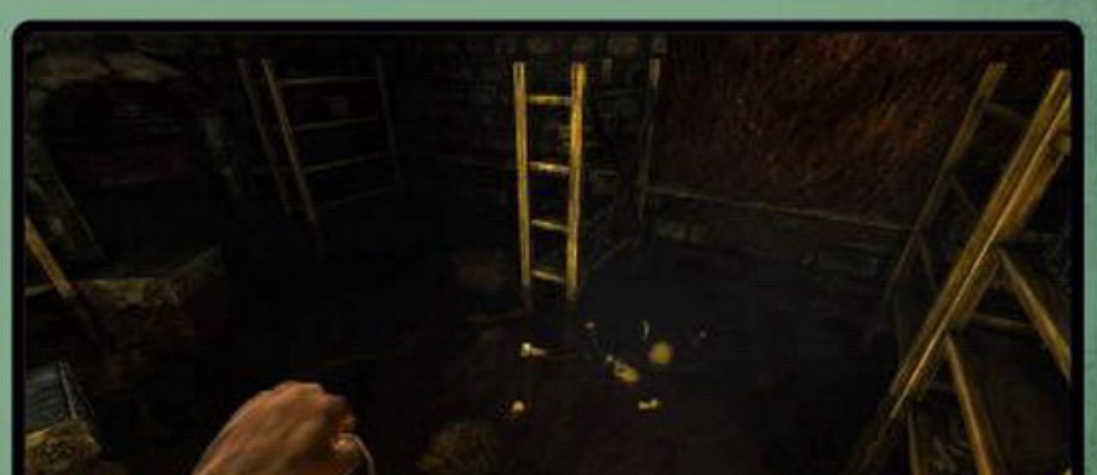
Наилучшее решение — оно самое простое: нужно свести встречи с монстром до минимума. Я думаю, что первая и главная проблема — основывать весь игровой процесс на одной и той же ситуации «монстр охотится на игрока». Она обнажает следующую серьезную проблему хоррор-игр: чем же занять основное игровое время, если не подобной охотой? Это задачка поинтереснее тех вопросов, что уже затронуты в статье.

В SOMA мы пробуем найти решение при помощи некоторых трюков. Во-первых, все монстры неразрывно связаны с повествованием, и чем больше вы о них узнаете, тем лучше понимаете сюжет. Таким образом, даже отслеживать признаки присутствия монстров становится гораздо интереснее (по сравнению с играми, где монстр довольно мало значит для сюжета), а сами монстры могут показываться реже. Вдохновлялись мы вики «Фонда SCP» — вымышленной базой данных для всяких странностей, в которой многие по-настоящему жуткие статьи представляют собой просто смутное описание какого-нибудь существа. Во-вторых, на протяжении игры монстры у нас появляются свежие и разнообразные (и это должно решить одну из главных проблем Amnesia: The Dark Descent). Наконец, все чудовища связаны с вышеупомянутой механикой «участь хуже смерти», поэтому встреча с ними будет тревожить сильнее, чем простое «я погибну, если оно меня поймает».

■■■

Еще раз хочу подчеркнуть, что все это — проблемы далеко не только Alien: Isolation. С ними приходится бороться почти в каждой хоррор-игре, включая наши прошлые работы и новую SOMA. Видеозапись реакции на игру стала прекрасным отправным пунктом для написания этой статьи. Для меня как разработчика такие обсуждения исключительно важны. Когда я вижу материалы из новой хоррор-игры, я всегда стараюсь проанализировать, что в ней сработает, а что нет. ■

ВНИМАТЕЛЬНО РАССМАТРИВАТЬ ЧУДОВИЩЕ ИЗ AMNESIA НЕ СТОИТ, КАКОЕ-ТО ОНО НЕЛЕПОЕ.



А ВОТ ВОДНОЕ ЧУДОВИЩЕ НЕ ВИДНО СОВСЕМ, МОЖНО ЗАМЕТИТЬ ТОЛЬКО ВСПЛЕСКИ ВОДЫ И ПОЧУВСТВОВАТЬ ОСТРЫЕ КЛЫКИ, ЕСЛИ ВОВРЕМЯ НЕ ВЫБРАТЬСЯ ИЗ ЛУЖИ.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

КСЕНОМОРФ В ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЕ

ЧТО НЕ ПОДЕЛИЛИ МЕЖДУ СОБОЙ ЧУЖОЙ И БЭТМЕН

Впервые образ ксеноморфа посетил сознание швейцарского художника Ганса Руди Гигера где-то в семидесятых годах прошлого столетия, и уже в 1977-м под именем Necronom IV он материализовался в авторском альбоме иллюстраций **Necrono-micon**. Там он, словно эмбрион-грудолом, ожидал своего часа, и вскоре этот час настал. Находясь на съемках фильма по «Дюне» Алехандро Ходоровского, скучающий Гигер решил попугать юного сценариста и инженера по спецэффектам Дэна О'Бэннона и показал ему свой артбук. Впоследствии О'Бэннон признавался, что он «никогда не видел ничего более ужасающего и одновременно прекрасного, чем эта работа». Через полгода, когда съемки «Дюны» накрылись, а Дэн переключился на сотрудничество с Ридли Скоттом, он вспомнил про чудаковатого художника и его угрожающие рисунки на меловannой бумаге. И вот уже Гигер летит в Голливуд, где Скотт — тоже художник — сделает из Некронома Четвертого нечто иконическое.

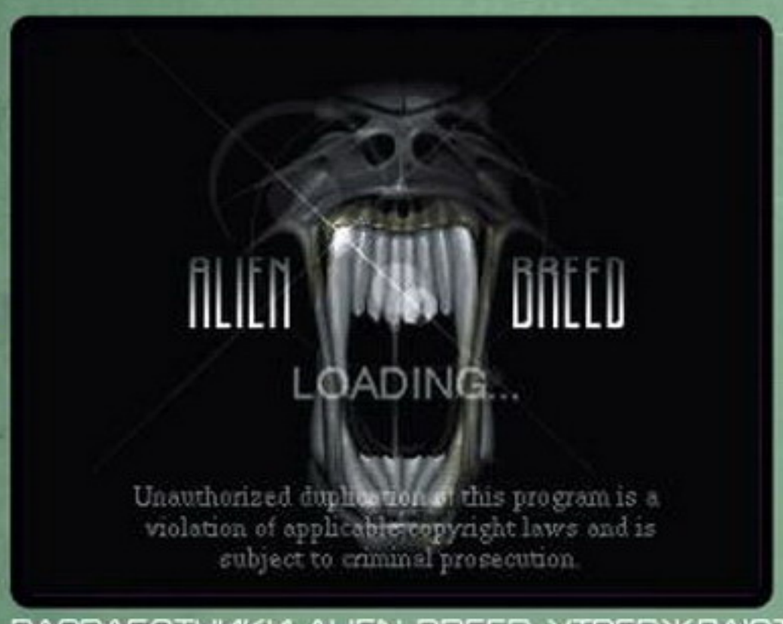
ВНЕШНОСТЬ

Гигер и Скотт не остались единственными авторами Чужого — дизайн ксеноморфа развивался постепенно, от воплощения к воплощению. По всем законам жанра ему постоянно приписывали новые способности: если в первом фильме у него был хвост с небольшим скорпионьим кончиком, то уже в **Aliens** это было гибкое сегментированное оружие — что-то вроде «змеиного меча» Айви из **SoulCalibur**, а в четвертом фильме сегменты хвоста сделали пошире, чтобы Чужому было удобнее плавать.

Немало споров было и вокруг черепа: в **Alien** это был ровный матовый череп, а потом ему вдруг начали пририсовывать детали и блики. По канону это связано со взрослением особи, но Джеймс Кэмерон, режиссер Aliens, заявлял, что ему просто так больше нравилось. Тем не менее в последующих фильмах голова Чужого вновь становилась ровной.

Сильнее всего в дизайне ксеноморфа менялись пальцы. В Alien у него были шестипальцевые руки с перепонками, в Aliens удлиненных пальцев было уже три (один — противопоставленный), а к четвертому фильму добавился еще один большой палец с другой стороны руки.

Но это все детали. Характерная форма Чужого оказалась достаточно запоминающейся, чтобы при открытии в 1989 году аттракциона The Great Movie Ride (парк развлечений Walt Disney World) в плеяду величайших кинообразов вошел и ксеноморф в своем исконном виде.



РАЗРАБОТЧИКИ ALIEN BREED УТВЕРЖДАЮТ, ЧТО ОНИ НИЧЕГО НЕ ПЛАГИАТИЛИ. ПОСМОТРИТЕ В ЭТИ ЧЕСТНЫЕ ЗУБЫ И ПОСУДИТЕ САМИ.

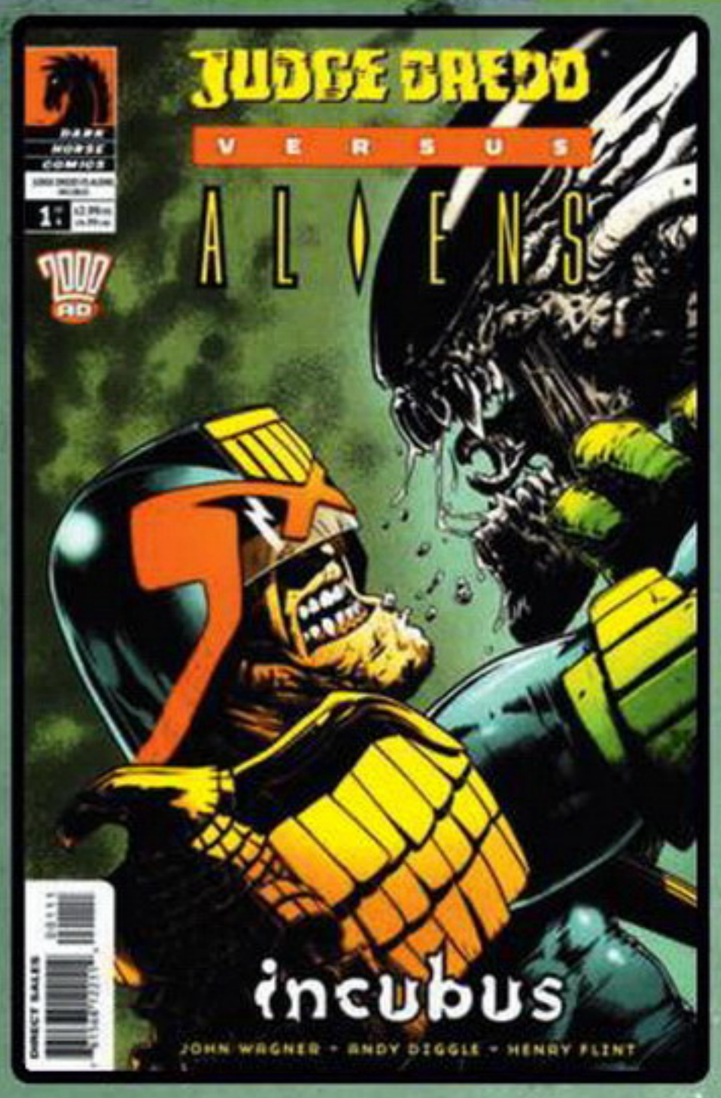
В САМОЙ НЕПОЛИТКОРРЕКТНОЙ ВИДЕОИГРЕ, CONKER'S BAD FUR DAY, ВОСПРОИЗВОДЯТСЯ СЦЕНЫ ИЗ КУЛЬТОВЫХ КИНОФИЛЬМОВ, И ВОТ ОДНА ИЗ НИХ (ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ).

ПРИСУТСТВИЕ

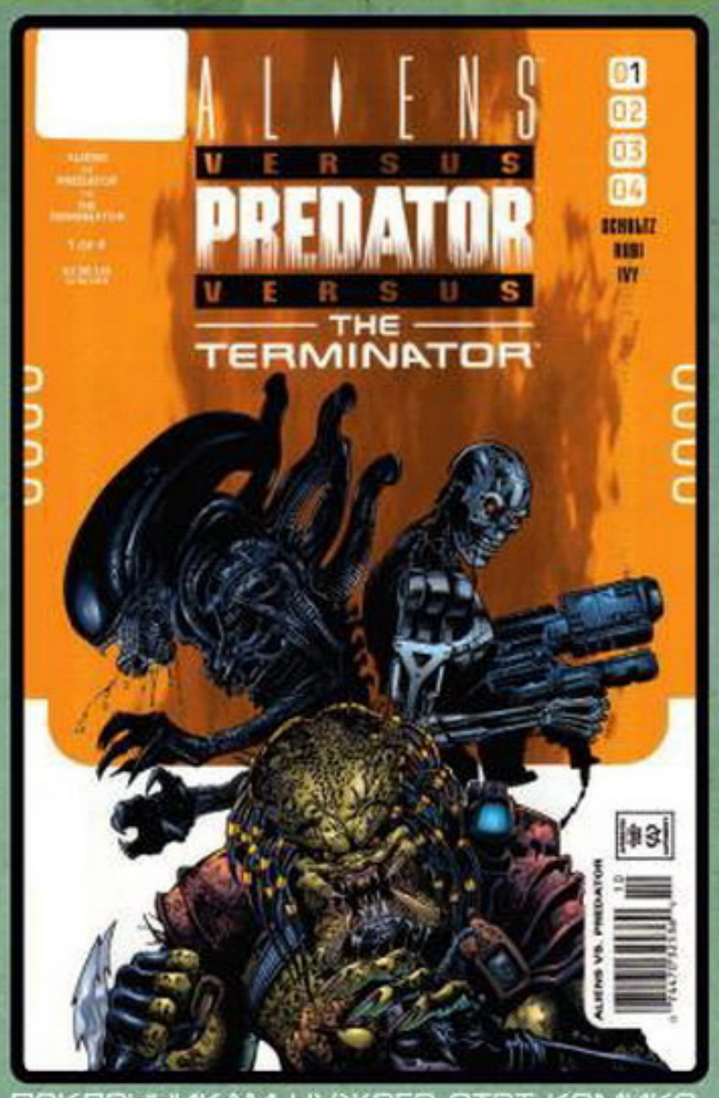
Чужой периодически заглядывает в параллельные измерения. Самая крупная на данный момент попытка подружить Чужого с другим культовым героем — это серия комиксов, фильмов и игр **Aliens vs. Predator**. Впервые эксперимент по скрещиванию пришел в голову в 1989 году одному из художников издательства **Dark Horse**, которое владеет правами на комиксы **Aliens** и **Predator**. Уже через год череп ксеноморфа появился в киноленте **Predator 2** (1990), еще через год вышел официальный комикс **Aliens vs. Predator**, а еще через два — первая видеоигра Alien vs. Predator (SNES). Полноценного кинофильма пришлось ждать гораздо дольше, но именно с выходом AVP: Alien vs. Predator (2004)

НЕКРОНОМ ЧЕТВЕРТЫЙ ВО ВСЕЙ СВОЕЙ КРАСЕ. В ТОМ ЖЕ АЛЬБОМЕ У ГИГЕРА ВСТРЕЧАЮТСЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ БУДУЩЕГО КОСМИЧЕСКОГО ЖОКЕЯ — И ОНИ КУДА БОЛЬШЕ ПОХОЖИ НА ОРИГИНАЛ.

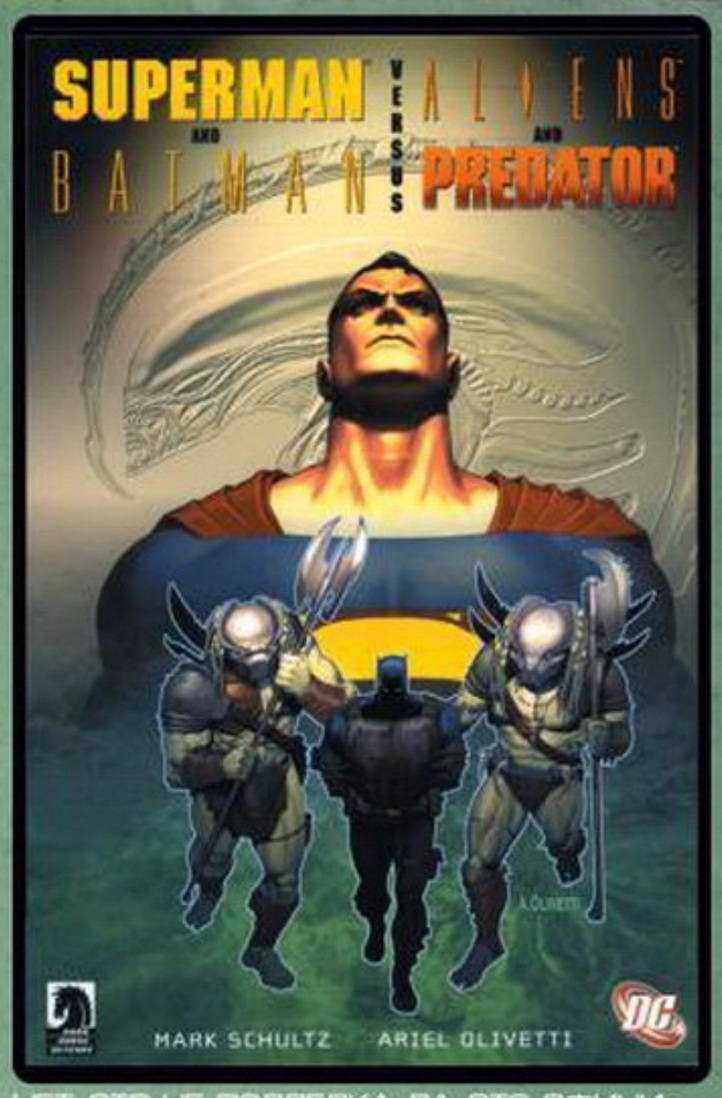
В ALIEN VS. PREDATOR ОТ CAPCOM ПРОТИВ ЧУЖИХ ОБЪЕДИНИЛИ СВОИ УСИЛИЯ КЛОН МАЙОРА ШЕЙФЕРА ИЗ ФИЛЬМА «ХИЩНИК», ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КИБОРГ И ДВА ДРУЖЕЛЮБНЫХ ХИЩНИКА.



КСЕНОМОРФУ НЕ СТОИТ ПЛЕВАТЬ НА ЗАКОН, ВЕДЬ «ЗАКОН – ЭТО Я».



ПОКЛОННИКАМ ЧУЖОГО ЭТОТ КОМИКС ЛУЧШЕ НЕ ТРОГАТЬ, ПОТОМУ ЧТО СОБЫТИЯ ТАМ ПРОИСХОДЯТ ПОСЛЕ ALIEN RESURRECTION



НЕТ, ЭТО НЕ ПОДДЕЛКА. ДА, ЭТО ОФИЦИАЛЬНЫЕ, КАНОНИЧНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ БЭТМЕНА, СУПЕРМЕНА И ХИЩНИКА (А ЧУЖИЕ НА ЭТОТ РАЗ ФОНОМ ВЫСТУПАЮТ).

ведутся попытки уложить обе вселенные (Alien и AvP) в единый канон. Пока что успехи невелики — «Чужой против Хищника» по-прежнему считается обособленной франшизой со своими правилами, историей и условностями.

Кроссовер настолько хорошо пошел в народ, что в Dark Horse решили ковать железо, пока горячо. В 1995-м Чужие набрасываются на Супермена, в 1997-м Бэтмен натыкается на огромного ксеноморфа в мексиканских джунглях и сражается с ксено-Джокером, в 2000-м эмбрион пробивает грудную клетку Зеленого Фонаря, а в 2002-м делом о контрабанде лицехватов занялся сам Судья Дредд. И это не считая эпизодических проявлений, взять хотя бы сериал «Баффи — истребительница вампиров».

Пару раз Чужой и Хищник вместе проходили кастинг вне серии Aliens vs. Predator. Например, сражались с армией Терминаторов, используя запрещенный прием: Хищник залпом наплечной пушки разносил кусочки и кислотную кровь ксеноморфов прямо на металлические эндоскелеты. А в другой истории похищенные с Земли Джеки Эстакадо (комикс **The Darkness**) и Сара Пеццини (**Witchblade**) противостоят толпе Чужих, а затем объединяются с Хищником, чтобы найти и уничтожить похитителя.

ТАМ, ГДЕ ДОСТАТОЧНО ОДНОЙ ХРУПКОЙ ЖЕНЩИНЫ (А ТАКЖЕ ПОДХОДЯЩЕГО ВАКУУМА ИЛИ ЭКЗОСКЕЛЕТА), НЕКОТОРЫМ ТРЕБУЮТСЯ ДВА МОЩНЫХ БУГАЯ С ОРУЖИЕМ, СТРЕЛЯЮЩИМ КРАСНЫМИ ШАРИКАМИ.

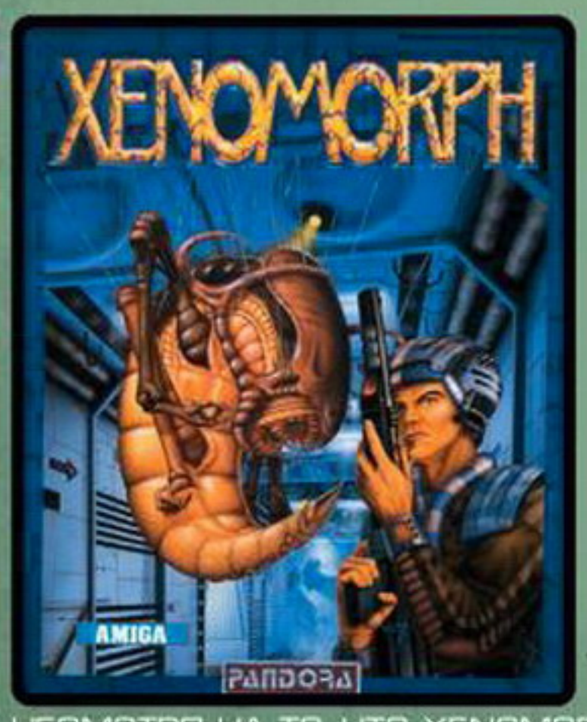
ВЛИЯНИЕ

Ганс Руди Гигер сумел напугать не только О'Бэннона и Скотта. Японские разработчики из Konami, обозначая агрессивных пришельцев в первой Contra, не нашли ничего лучше, чем позаимствовать дизайн главного босса из нашумевшего кинофильма. Еще дальше пошел легендарный Гунпэй Ёкои. Под его руководством «шутер-платформер с исследованиями» превратился в катартический опыт, в противостояние воина-одиночки сонму чужеродных форм (включая монстра Ridley) в космосе, где никто не услышит ваш крик. Кстати, за полгода до релиза вышла Aliens, и именно под впечатлением от фильма Кэмерона разработчики решили добавить финальную сцену, в которой Самус Аран снимает свой шлем.

Можно сказать, что Гигер впечатлил вообще всех разработчиков игр про космических чудовищ: характерные челюсти зергов (**StarCraft**), гибридные люди-с-червями (**System Shock 2**), неприятные конечности некроморфов (**Dead Space**) — десятки и сотни их, чего там считать!

Понятно, что ксеноморф обзавелся и своими собственными играми, в некоторых даже получил билетик на главную роль. Эта глава в жизни Чужого началась аж в 1982 году, когда на Atari 2600 вышла слегка запоздалая игра по фильму Ридли Скотта. Всего же «чистых» Alien-игр насчитывается 20 штук, а интерактивных развлечений с одновременным участием Чужого и Хищника — еще с десяток.

Вот видите, какую культурно значимую тварь сообща придумали Ганс Руди Гигер и Ридли Скотт! ■



НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО XENOMORPH ХОЧЕТСЯ ПО РЯДУ ПРИЧИН СЧИТАТЬ ПРЕДТЕЧЕЙ SYSTEM SHOCK, В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ ЭТО ОЧЕРЕДНОЙ ГРАБЕЖ РИДЛИ СКОТТА.

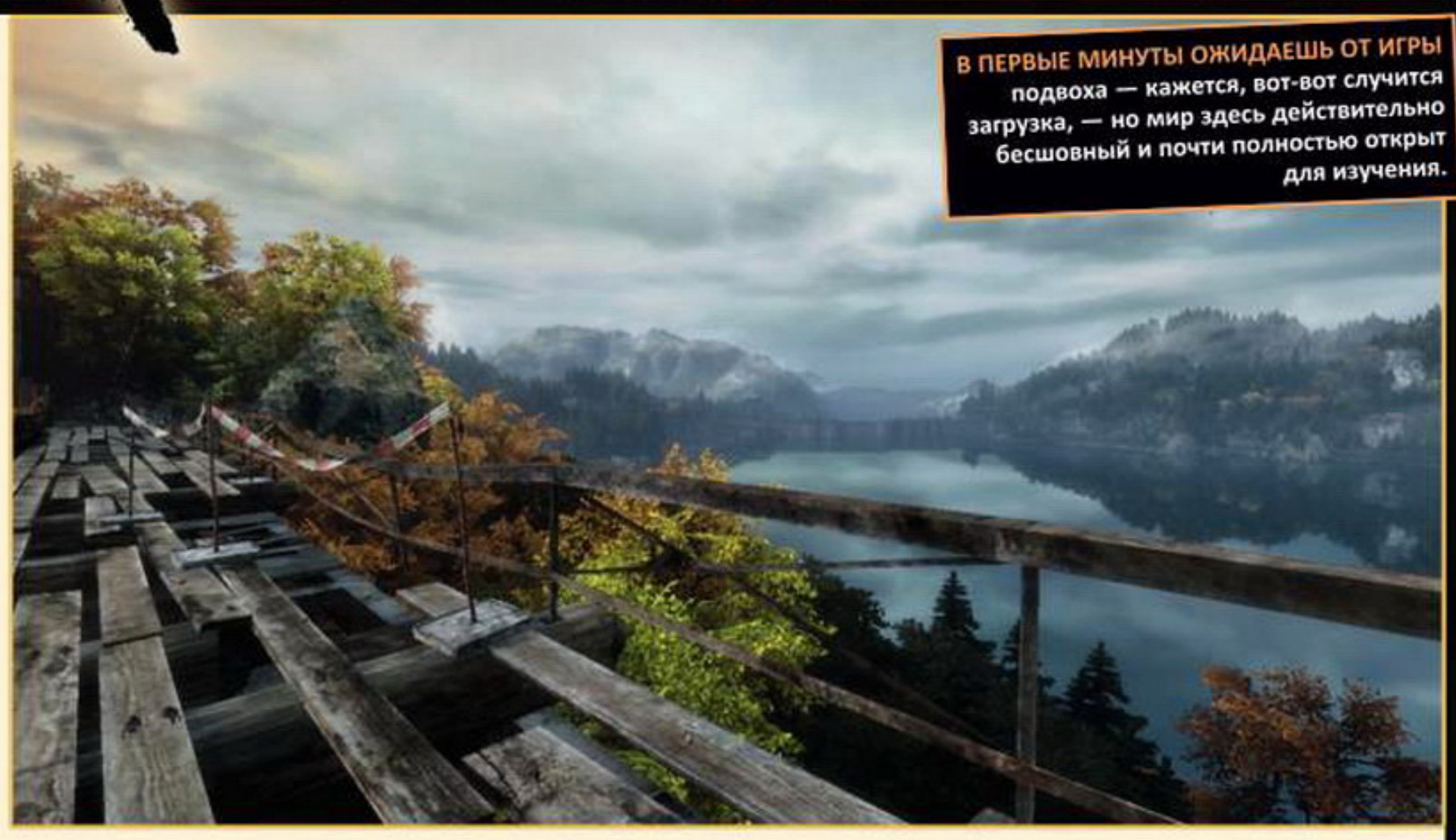
Прощай, детка, прощай

The Vanishing of Ethan Carter

Жанр
Мистический детектив
Издатель и разработчик
The Astronauts
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC
Сайт игры
theastronauts.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core, 4 Гб, 512 МБ видео
Желательно: Quad Core, 4 Гб, 1 ГБ видео

Дмитрий Ежов



В ПЕРВЫЕ МИНУТЫ ОЖИДАЕШЬ ОТ ИГРЫ подвоха — кажется, вот-вот случится загрузка, — но мир здесь действительно бесшовный и почти полностью открыт для изучения.

Из рассказов главы **The Astronauts** (в прошлом — основателя важной польской компании **People Can Fly**, авторов **Pain-killer**) довольно непросто было понять, кому (или чему) в его новой игре на самом деле отведена центральная роль.

С одной стороны, есть сам Итан Картер, мальчик, отправивший письмо частному детективу перед собственным мистическим исчезновением. С другой, есть адресат послания Пол Просперо, паранормальный сыщик, главный опознавательный признак которого — усталый и слегка разочарованный тон голоса. Происходит все при этом в провинции штата Висконсин, тихом пасторальном месте, где легко представить себе как семейный пикник в начале осени, так и сущий кошмар из ряда повестей Говарда Ф. Лавкрафта.

Поселения такого типа нередко становятся у авторов хорроров главными героями сюжетов и распоряжаются людскими судьбами. А создатели игры как раз говорили об оглядке на мистические ужасы в литературе.

Средь бела дня

Еще на уровне вступления игра жестко утверждает свои базовые правила: согласно реплике на экране, подсказок в ближайшие часы вам лучше не ждать. Детектив Пол Просперо покидает железнодорожный туннель и мигом попадает в невыносимо живописные, но крайне недружелюбные декорации — лесной участок, напичканный изощренными ловушками. Шаг вправо — над головой пролетело что-то тяжелое и острое. Шаг влево — под травой обнаружилась опасная яма. Это вместо внятных сюжетных пояснений и классических попыток рассказать об управлении.

А еще это грубая и, вероятно, неумышленная, но вполне точная метафора всех наших дальнейших приключений. Как в начале мы мечемся на опушке между шипами и капканами, так и дальше Просперо будет лавировать от одной жуткой тайны к другой, от убийства к убийству, пытаясь сложить детали замысловатой мозаики.

Дело в том, что большая часть The Vanishing of Ethan Carter посвящена изучению просторов городка Рэд Крик Вэлли, а точнее — прогулкам между местами, где когда-то происходили зловещие, подчас безумные вещи.

В каком-то смысле перед нами не столько игра, сколько техноэкскурсия вроде **Dear Esther**, правда, с ощутимым уклоном в ужасы. Цель визита Просперо — пропавший Итан — выступает здесь лишь фигурой с выцветших фото, неясным образом из прошлого, а сам сыщик почти всегда занят тем, что пешком пересекает километры ослепительной местности, изредка что-нибудь комментируя. Кажется, что именно обстановка, городок и его окрестности обладают реальным могуществом, в то время как формальные герои не больше чем марионетки, беспомощные фигурки на карте. Погибнуть герой не может (это история не про вызов, а про исследование и созерцание), но страх перед иррациональной угрозой не оставляет ни на секунду, особенно на первых порах.

Отдельная заслуга в этом — композитора Миколая Страински (сейчас особенно на слуху его трек Of Masks and Dragons

КАЖДЫЕ НЕСКОЛЬКО МИНУТ в просторах находишь что-нибудь интересное. Чаще всего это сюжетно значимый объект.

НЕСМОТРЯ НА ТО, что действие игры происходит в Америке, природу разработчики срисовывали с пейзажей польской деревни.

из трейлера **Dark Souls 2**), саундтрек которого не то что подчеркивает потустороннее настроение, а выступает его абсолютной частью. Без мелодий польского мастера прогулки в этом виртуальном мире потеряли бы половину своего тревожного очарования.

Играет на нервах и подозрительная свобода. Системы прохождения глав как таковой нет, исследовать участки местности можно в любом порядке. Немногочисленные узловые точки сценария (выяснение всех сюжетных подробностей займет у вас максимум пять часов) равномерно разбросаны по огромной карте, и переход между локациями занимает не меньше двадцати минут реального времени.

Это здесь ничуть не раздражает, авторы сделали все, чтобы вы не могли оторвать глаз от окружения. Обещания авторов сделать природу в игре почти неотличимой от снимков реальных пейзажей Америки оказались святой правдой: панорамный вид с моста на дамбу или даже банальная прогулка вдоль ручья среди буйной растительности производят сильнейшее впечатление.

Шутка ли, Рэд Крик Вэлли прекрасен настолько, что пешие экскурсии легко могут занять у вас половину всего приключения. Здесь хочется облазить каждый холм и осмотреть каждый камень, даже несмотря на то, что чаще всего сюжетные предметы расположены прямо у вас под носом.

Тайники памяти

Одна важная функция у Пола Просперо все-таки имеется: обращаясь к предметам из реального мира, детектив может видеть прошлое. Чтобы воссоздать картину произошедшего, герою необходимо вернуть все предметы на месте преступления в их исходное положение — туда, где они были до происшествия. Скажем, водрузить пожарный топор из комнаты на верхнем этаже (где и случилась трагедия) на стену у главной двери. Как только порядок восстановлен, вы получаете доступ к набору миниатюр. Вот куда-то идут два персонажа, к ним вдруг добавляется третий, затевается спор, драка, кому-то разбивают голову… Задача — верно задать последовательность этих сценок, чтобы увидеть полноценный эпизод с убийством человека.

Такие головоломки сложно назвать слишком умными или увлекательными, тем более не все они продуманы идеально. Где-то никак не получается найти отсутствующий предмет и приходится полчаса копаться в окрестной траве. Где-то чересчур банально организована сцена — пронумеровать ее части получается с ходу, ни секунды не задумываясь. С упоением разгадывать тайны прошлого часто заставляет только сюжет, который блестяще написан с точки зрения жанра и до финала не отпускает интригой. Это мистика высшей пробы, по-настоящему живое, книжное приключение.

Эклектика — безупречная. Сценарий очень внятно сочетает фольклор с мотивами творчества того же Лавкрафта, классическим хоррором (за него отвечает специальный эпизод в шахтах) и еще, к примеру, «Сиянием» Кинга, а созерцательная часть образует идеальный контраст с мрачным триллером. Сложно не поддаться искушению и выключить игру после новой порции информации о членах семьи Итона, которые однажды коснулись темной силы и с тех пор, кажется, постепенно теряют рассудок. Хочется проглотить историю залпом, немедля разгадать все секреты.

Вот мы используем порталы в старом доме, пытаясь найти секретную комнату; вот натыкаемся на следы жуткой оккультной практики рядом с часовней; вот мысленно моделируем сцену, в которой поезд отрезает юноше ноги (для этого необходимо самостоятельно починить механизм, нацепив рукоятку на коленчатый вал)… А вот уже несемся по бесконечной лесополосе под грустный монолог Просперо о незавидной судьбе привидений. Культурное попурри, но никакого диссонанса не возникает. Авторы грамотно сгладили любые швы местом действия, и, глядя на всю эту висконсинскую красоту, нисколько не сомневаешься, что под столь благовидным фасадом может скрываться сколько угодно самых разных тайн и историй.

■■■

Очень хочется назвать The Vanishing of Ethan Carter закономерным итогом всех заигрываний с нарративной формой в играх за последние годы (от уже упомянутой Dear Esther до **Gone Home**), но не получается. Все-таки это больше сценарий, интерактивная новелла, а не утопический пример рассказа сильной истории через талантливый геймдизайн. Вполне возможно, что кто-то предпочтет более традиционный способ потешить чувство прекрасного, чем часами путешествовать пешком среди скал и деревьев в видеоигре. А кому-то головоломки здесь покажутся слегка примитивными и нудными.

Зато у The Astronauts с их дебютным проектом получилось добиться других, чуть менее значимых, но не менее впечатляющих целей. Например, сделать пока что самую красивую игру года и сочинить мифологию провинциального городка в традициях главных хоррор-писателей. Перед нами, кажется, главный Weird fiction в видеоиграх с момента выхода **Alan Wake** (если, конечно, хоррор **Remedy** вообще справедливо сковывать рамками этого субжанра), и уже хотя бы поэтому The Vanishing of Ethan Carter обязательно стоит попробовать. ■

Реиграбельность ✗

Классный сюжет ✓

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

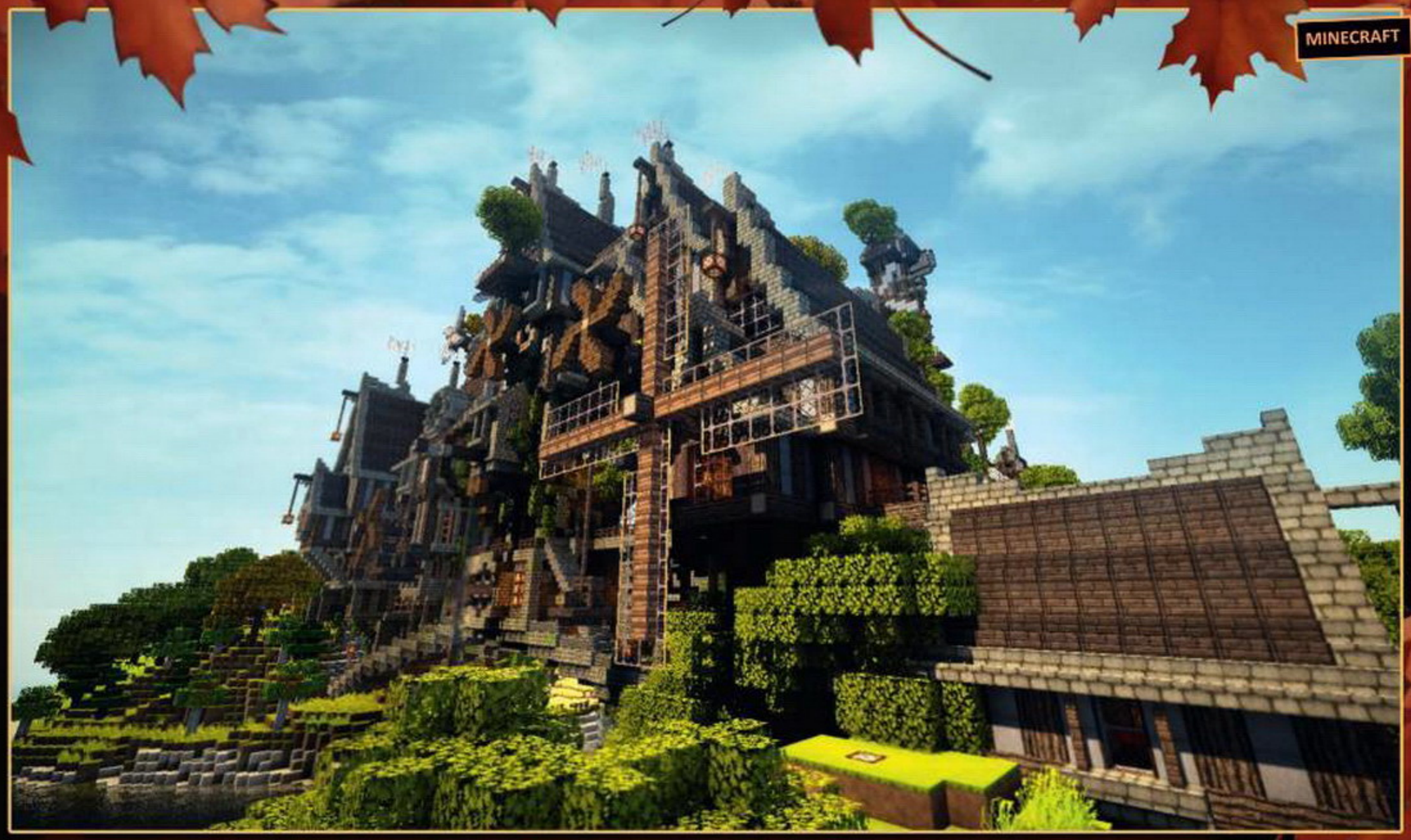
Дождались?
Несколько своеобразная игра с великолепной хоррор-историей.

Геймплей	7
Графика	10
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»


MINECRAFT

Как The Vanishing of Ethan Carter разрушает условности

И почему устоявшаяся игровая семиотика мешает восприятию

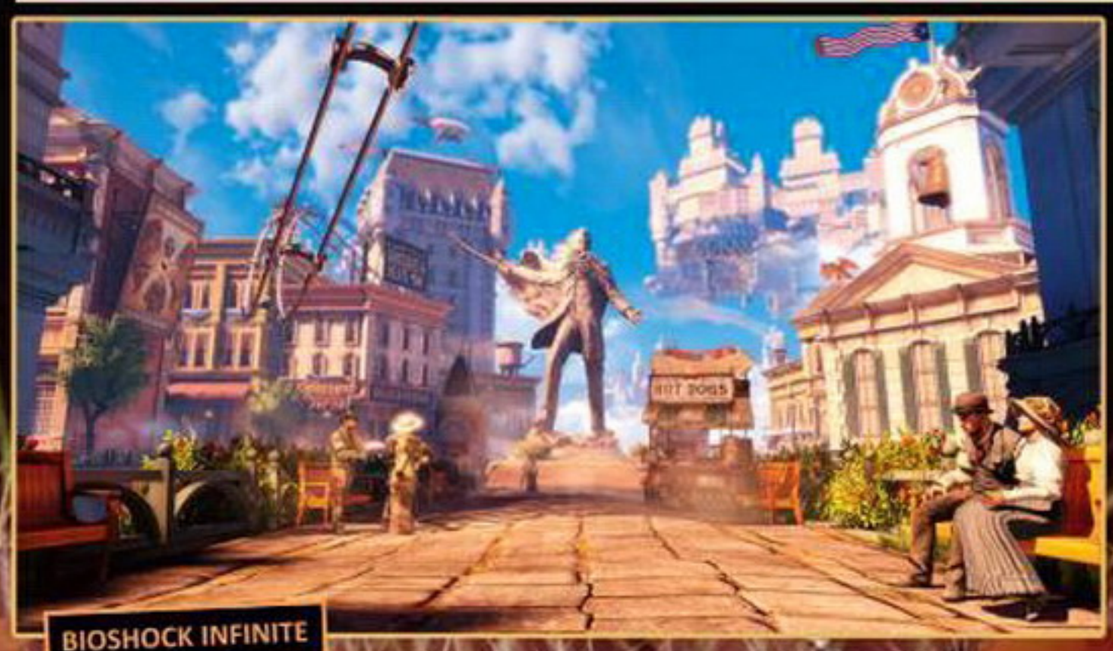
Артем Малышев

Tomb Raider, **BioShock Infinite** и **The Last of Us** — одни из лучших игр прошлого года. Но несколько высоколобых критиков недовольны какими-то странными вещами: почему Джоэл плавает с рюкзаком, почему никто не замечает, как Букер берет их вещи или радостно копается по урнам, как у Лары получается ловко прыгать с пробитой в капкане ногой? Что за хитрец вообще разложил патроны в древних гробницах? И почему, о чем бы ни была игра, мы должны перебить в одиночку целую армию? Но ведь так было всегда, это привычный геймплей. Условности, на которые мы закрываем глаза.

Минус одна жизнь

С новыми технологиями такие моменты все больше будут портить впечатление от игр. «Чем проект игрушечнее, тем больше нас забавляют его условности. Чем больше он стремится к реальности, тем сильнее условности нас раздражают», — говорит Адриан Хмеляж, автор **Bulletstorm**, **Painkiller** и **The Vanishing of Ethan Carter**. В его игре намеренно нет экшена, нет интерфейса, нет типичных головоломок и квестов. Что же тогда остается, если нет ни одной знакомой механики? Наше привыкшее к старым играм восприятие — большая проблема для таких людей, как Адриан, и их проектов.

Мы хотим перемен, хотим чего-то нового. Но нет ничего сложнее, чем сменить образ своего мышления и пересмотреть привычную картину мира. Поэтому крупным издателям трудно запускать новые бренды и так выгодно делать серии и франшизы. Даже когда обещают революционные технологии и уникальный геймплей, мы зачастую заранее знаем, чем все закончится. **Watch_Dogs** поначалу казался невероятно прорывной игрой, но все равно работает по достаточно привычным принципам и схемам.


BIOSHOCK INFINITE

THE LAST OF US

THE WITCHER 3: WILD HUNT

NO MAN'S SKY

Попробуйте вспомнить, много ли анонсировано больших проектов, которые по-настоящему оригинальны. До такой степени, что вы даже не знаете, как в них играть. В **Uncharted 4** надо будет стрелять, в **The Witcher 3: Wild Hunt** драться и принимать непростые решения. Все основные механики вам знакомы.

«Люди настолько привыкли к одному типу игр, что становится трудно донести до них нечто другое, более свободное. Для нас, поколения «Марио», игры — это уровни, миссии, квесты. И все вопросы журналистов об этом: какая у вас структура миссий, какие классы? Но многие фанаты, с которыми я общаюсь, выросли на **Minecraft**. У них нет этих предубеждений, они не задают таких вопросов. Они уже ждут, что просто попадут в мир игры и будут там свободны», — говорят создатели **No Man's Sky**. Они сделали технологию, которая сама строит мир случайным образом. Что нам делать в этом мире без квестов и без геймплея? Почему мы так стараемся ухватиться за знакомые механики, чтобы объяснить смысл No Man's Sky?

Другой пример. Студия **The Chinese Room** долго думала, каким же должен быть трейлер **Everybody's Gone to the Rapture**, чтобы донести идею до зрителя. Ответа не нашлось. «Мы столкнулись с дилеммой. Покажем мало — и никто не поймет, о чем игра; покажем больше — и испортим впечатление», — пишут разработчики. То же самое было и с The Vanishing of Ethan Carter. «Смотреть, как проходят нашу игру, все равно что смотреть, как читают книгу», — говорит Адриан Хмеляж.

Проблема может показаться надуманной, мол, зачем столько рассуждать, просто покажите геймплей, и мы поймем, нравится нам или нет. Почему бы и не посмотреть, как «читают книгу» в The Vanishing of Ethan Carter, почему бы со стороны не изучить красивый генератор обложек для научно-фантастических романов в No Man's Sky?

Да потому, что эти игры не про механику вовсе. Тут все разложить по полочкам и увидеть «механику» — это как увидеть воздух. Для таких проектов важнее «погружение» — шанс почувствовать себя не в игре, а в мире без игровых условностей. Если виртуальная реальность пойдет в массы, эта идея вытеснит остальные. Станет важнее стрельбы, драк и миссий. Развитие игр тормозят не технологии, а наше сознание. Те границы, что придуманы геймдизайнерами и используются из года в год с небольшими вариациями.

Плюс воображение

Адриан пытается эти границы стереть. В The Vanishing of Ethan Carter на экране нет интерфейса, нет надписей с указаниями, нет маркера с расстоянием до первой цели. Разум, ошеломленный ощущением реальности, а не игры, толкает игрока как бы «ущипнуть себя» — свернуть с дороги и поискать привычные для игр невидимые стены. Не зря в первой же локации поставили головоломку с поиском ловушек — именно здесь игрок найдет ее сам, без указаний со стороны, и даст себе установку обыскивать каждый куст и дальше.

Но позже привычка к старым механикам, память о старых играх, к сожалению, начинает работать против основных идей The Vanishing of Ethan Carter. И лучше всего это видно в сценах расследований убийств. У них, в отличие от других сюжетных моментов, есть общая схема. Сначала игрок ищет пропавшие предметы. Например, вешает топор обратно в пожарный шкафчик или вставляет рукоятку в поезд. Когда все на месте, ему открываются призрачные обрывки преступления, и их надо расставить в правильном порядке, чтобы увидеть подробную заставку.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Мы специально прошли эти сцены разными способами. В одной из них в склепе лежит свежий труп, а на улице раскиданы обрывки последних минут жизни жертвы. Первый игрок поверхностно прикинул, что там могло случиться, расставил цифры и попробовал запустить ролик. Последовательность оказалась неправильной. С каждой новой попыткой он все меньше думал об истории, перебирал варианты методом проб и ошибок, отметая те, что не подходят. В итоге ролик и близко не совпал с догадкой.

Ту же самую сцену попробовал другой человек, но с условием ничего не нажимать до тех пор, пока он вслух не расскажет свою теорию с подробным объяснением каждой сцены. Не перебирать варианты в игре, насильно, а прокручивать события в голове. Расследование заняло гораздо больше времени. Игрок сам отметал неудачные версии, потому что не находил для них доказательств. Вел себя как персонаж Уиллема Дефо в «Святых из Бундока» и в результате пришел к финальному решению с полным погружением в историю. Ролик подтвердил его теорию и оставил в полном восторге.

Намеренный метод проб и ошибок, в свою очередь, оставлял только чувство разочарования. Это показывает, как конфликтует привычка к старому геймплею с абсолютно новыми идеями. Геймплей в сложившемся представлении — это процесс, когда игрок думает и делает одновременно, на ходу. Тот самый метод проб и ошибок в куче разных оболочек. Но человек думать не любит, поэтому делать что-то без страха последствий ему нравится. Так на самом деле не бывает, и отсюда в играх куча условностей и вспомогательных элементов, чтобы сильнее накренить в сторону «делать» и этим сделать процесс веселее.

■■■

Но игры становятся реалистичнее и условности начинают выбиваться. Сначала человек выглядит неестественно на фоне фотореалистичной графики. Потом постоянная стрельба покажется глупой в игре про искателей сокровищ. А The Vanishing of Ethan Carter — маленький, но серьезный шаг в избавлении от условностей. Она заставляет думать внутри игры так же, как в реальности. ■

ВЕРДИКТ

Жанр
Экшен
Издатель
Nintendo
Разработчик
Platinum Games
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Wii U

BAYONETTA 2

Сайт игры
Bayonetta2.nintendo.com

Илья Янович

Ведьмина служба доставки

Пять лет назад **Bayonetta** по ошибке можно было отнести в ту же жуткую категорию игр, в которую потом заслуженно попали, например, **Shadows of the Damned**, **Asura's Wrath**, **Lollipop Chainsaw**, **Deadly Premonition** или **Killer is Dead** — натянутые, порой малоинтерактивные шутки, где вымученное безумство было важнее всего остального. Но разница на самом деле гигантская: там, где у Сэйзди Симоды — пустая гигантомания, у позднего Гоити Суды — плохие клоны западных механик, прикрытые кислым клоунством, а у SWERY — та специфическая вещь, которую можно вежливо назвать альтернативным геймдизайном, в Bayonetta — блистательные, идеально придуманные битвы, к уровню которых никто, включая саму **Platinum Games**, так и не подобрался. А то, что на главной роли тут двухметровая ведьма-матершинница с каблуками-пистолетами и безупречным задом, лишь приятная, но далеко не самая важная деталь.

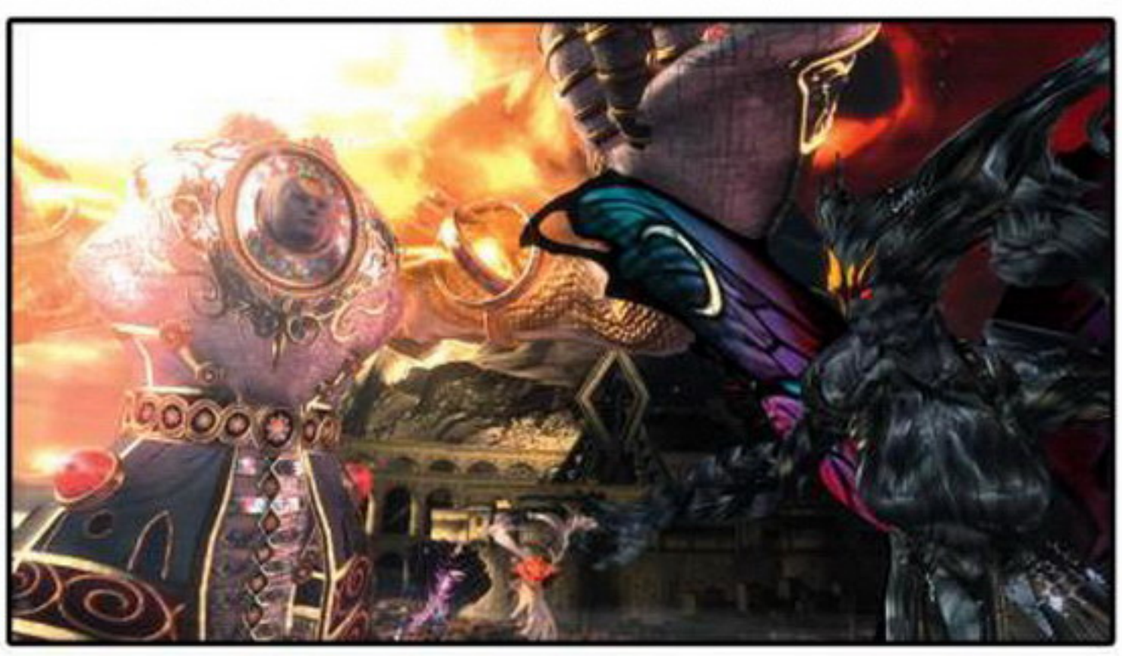
ВЕДЬМИН КЛИНОК

Как и первая часть, **Bayonetta 2** балансирует на тончайшей грани между изобретательностью и похабщиной. Девушка Байонетта (на самом деле ее зовут Сереза) ругается в каждой первой строчке и извивается в непристойных позах в каждой первой кат-сцене; ее волосы, обычно служащие одеждой, могут проглотить чудовище размером с футбольное поле; ее суперсилы материализуются то в виде гигантской женщины-арлекина, то в виде фантомного паука, а еще она может прямо из воздуха призвать гильотину или мясорубку. До сих пор не верится, что все эти (и многие другие) элементы гармонично складываются в одну очень понятную и очень глубокую механику, где нет ничего лишнего.

В Bayonetta 2 поразительные комбо, которые могут закончиться как и убийственным пистолетным залпом, так и свалившимся на голову врага гигантским каблуком, но все многочисленные приемы почти ничего не стоят без вещи под названием Witch Time. Нажав на правый курок, Байонетта увернется от вражеского выпада. Если отскочить в последний момент, все вокруг погрузится в фиолетовую пелену и включится рапид — тогда можно исполнять длинную цепочку из атак, почти ничего не опасаясь. Активируете Witch Time несколько раз — сможете забросить врага в пыточный механизм. Кроме того, теперь накопленную энергию можно потратить на своеобразный режим ярости, когда в течение десяти секунд все удары за Байонеттой повторяют огромные волосяные кулаки, необъятная катана или еще что-нибудь смертоносное.

Битвы здесь не только набор математически просчитанных ударов, но и удивительные тактильные ощущения. В этом смысле Bayonetta 2 поразительно удачно вписывается в линейку эксклюзивов Wii U — настолько же точно и приятно управляются только игры **Nintendo**. Караб-

История начинается во время рождественских праздников, и это отличная метафора всей игры.



Это не ролик и не финал. Такая битва в игре действительно будет, и практически в самом начале. Ничего особенного.

Иногда силы Байонетты живут своей жизнью: пока девушка дерется с задиристым циркачом, ее волосяной монстр занят противником покрупнее.

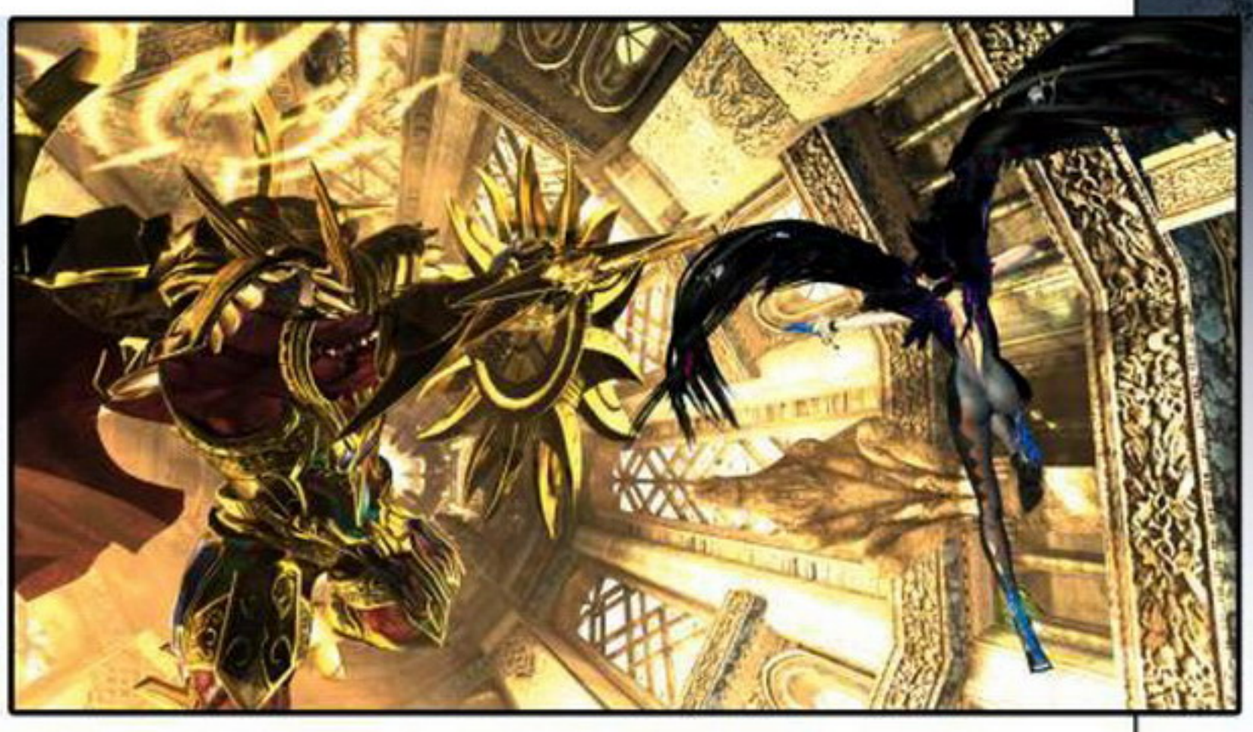
В воздухе Байонетта отращивает крылья, во время пробежки может обернуться пантерой, а под водой умеет превращаться в змею.

каться когтями на гору в **Super Mario 3D World**, забрасывать маленьких существ на стену в **Pikmin 3**, выстреливать обезьяной из бочки в **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**, припечатывать к полу демонического скорпиона в Bayonetta 2 — все эти вещи одного и того же порядка. Каждое ваше движение, любое ваше действие выглядит, звучит и ощущается именно так, как от него этого ждешь. В итоге пальцы почти врастают в контроллер, а ваше сознание полностью синхронизируется с игрой. Учить комбо и вообще вдаваться в тонкости управления как будто и не нужно, все плавно происходит само собой.

ВЕДЬМИНА ГОРА

Но это не значит, что игра пройдет весело и легко. Если в первой части враги бросали вам вызов, то тут они, кажется, пытаются вас растерзать. Подойти к любому более-менее серьезному сопернику без последствий нельзя, вас тут же переломают пополам. Титанических размеров электрические скаты пускают в вас молнии, скромный энергетический сгусток превращается в механического пса, ожившие христианские фрески бросают копье смерти, а похищенная подруга Жанна спрятана в желудке стервозной демонессы, которая в решающий момент оборачивается гибридом змеи и жука. Фестиваль боли, унижения и галлюцинаций не прерывается ни разу; по разнообразию врагов и ситуаций Bayonetta 2 оставляет далеко позади вообще все жанровые высказывания. Если сразу же после игры пойти спать, у вас, прямо как в детстве, еще полчаса в голове будет гудеть, а перед глазами пустятся в танец уроды из кунсткамеры.

Bayonetta 2 бравирует своей безупречностью — авторы избавились вообще от всего, что может отвлечь вас от сражений. Рудиментарные головоломки, долгие пробежки по локациям и даже забавный тир в перерывах между главами — все осталось в прошлом. Порой игра даже не разменивается на рядовых противников, приличная часть хронометража — только битвы с боссами, одна за другой, без остановок. Структурно сюжетную кампанию можно представить в виде столбика с соперниками из **Mortal Kombat**. Вы победите их всех часов за двадцать, но увидите в лучшем случае десятую часть игры. Попробовать косу-дробовик или лук, разблокировать все приемы, смешать все зелья, отточить все комбо — одного, двух и даже пяти прохождений будет недостаточно, чтобы изучить, увидеть и попробовать все, а ведь есть еще и кооперативный режим. Bayonetta 2 почти не предлагает готовых решений, предлагая вам экспериментировать с боевой системой самостоятельно. Неизменным остается только самое главное: каждое сражение — роковой балет, каждый противник — ангел смерти, после каждой кульминации — катарсис и желание отдышаться на свежем воздухе.



Уроды в золотых доспехах, знакомые по первой части, — самые незаметные враги в игре.

■■■

Незадолго до выхода игры худрук Platinum Хидэки Камия рассказал о разработке в некоторых подробностях. Авторы мечтали о продолжении, но **Sega**, сильно ужавшаяся за последние годы, в решающий момент отказалась финансировать вторую часть. Разработчики ходили с наработками по издателям, но никто не захотел связываться. И в самом конце появилась Nintendo, для которой это даже не риск, а гарантированный убыток. Bayonetta 2 обречена провалиться в продажах — это слишком экстравагантная игра, которая прямо посреди высокого сезона выходит на переживающей сложные времена платформе. И одновременно безупречное имиджевое выступление. Вы можете не любить Марио и Зельду, можете ворчать про нестандартный контроллер и слабое железо, но обо всем этом придется забыть ради Bayonetta 2. Никто не смог повторить первую часть, а вторая ставит планку еще выше, и не очень понятно, что с этим надо делать, кроме как падать на колени и молиться. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Живая классика: по динамике, разнообразию и глубине Bayonetta 2 оставляет позади не только первую часть, но и все игры смежных жанров.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★	10
ГРАФИКА ★★★★★★★★★½	9
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★	10

РЕЙТИНГ

10

«ИДЕАЛ»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core, 2 Гб, 256 МБ видео
Желательно: Quad Core, 4 Гб, 512 ГБ видео

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

CRIMES & PUNISHMENTS
SHERLOCK HOLMES
ИНСТИТУТ ДОЗНАНИЯ

ЖАНР
Квест
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Frogwares
МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
Sherlockholmes-thegame.com

Сегодня в разговорах о сыщике Холмсе если и вспоминают оригинальные сюжеты Артура Конана Дойла, то скорее ради культурного приличия, а не из искреннего интереса к теме. Гораздо чаще в фанатских спорах фигурируют детали популярных образов — кепка героя Василия Ливанова, мимика Дауни-младшего и никотиновый пластырь Шерлока, сыгранного в шоу BBC Бенедиктом Камбербэтчем.

После первого часа **Sherlock Holmes: Crimes & Punishments** тоже возникает соблазн обратиться ко всем прежним медиакультурным воплощениям Холмса и подробно расшифровать его свежий образ: откуда конкретно этот характер, внешность, элементы имиджа? Что здесь от Шерлока из оригинальных повестей и рассказов, а что, например, от детектива, сочиненного сценаристами сериала?

Однако позже выясняется, что перед нами история, в которой Шерлок выступает не опорной точкой сценария, не шоумен-харизматиком, а именно что сыщиком, своего рода персонажем-инструментом для решения невероятно запутанных дел.

Подзаголовок в честь романа Достоевского, кажущийся поначалу слегка наивным и надуманным, на деле честно поясняет, чем вы будете плотно заняты все пятнадцать часов игры. Тут, дескать, серьезный классический детектив, а не бенефис эксцентричного любителя скрипки и опиатов.

Последний свидетель

Двенадцать лет студия **Frogwares** культивировала тему приключений Холмса, подчас приходя к важным промежуточным итогам: мало кто два года назад не признал **The Testament of Sherlock Holmes** неглупым и приятным мультиплатформенным квестом. Наблюдать за хищным упорством авторов до недавних пор было чуть интереснее, чем проходить их игры. С Crimes & Punishments, закономерным финалом всей истории восхождения, все иначе.

Главная тонкость новой работы Frogwares — в повествовательной структуре. Это шесть почти никак не связанных друг с другом сюжетов. Если первая история здесь — это классический рассказ Дойла про Черного Питера (не все сценарии в Crimes & Punishments оригинальные), то уже второй посвящен мистическому исчезновению поезда, а третий и вовсе хладнокровному убийству в римской бане. Мало того, что контраст получился занимательный, так еще и к решению каждого нового дела вы приступаете как к самостоятельной головоломке.

Хотя держать в памяти кучу подробностей в любом случае бы не пришлось — Холмс письменно фиксирует все, от показаний причастных до сведений об уликах. После раскрытия дела страницы записной книжки обновляются.

Процесс расследования поделен на два условных этапа. Сначала детектив получает базовую информацию: исследует место преступления и опрашивает свидетелей. Благодаря обостренной внимательности Холмс видит на почве еле заметные отпечатки ботинок, неочевидные следы на теле жертвы или отсутствие пыли на прямоугольном участке полки (значит, здесь недавно стояла коробка).

Помимо сюжетов, эпизоды сильно отличаются друг от друга в визуальном плане.

Порой выбор столь неочевиден, что над экраном дедуктивного анализа приходится натурально медитировать.

Одно расследование приводит героев из холодного серого Лондона в древнеегипетские декорации. Дело, правда, происходит все же в Лондоне.

В квартире Холмса фанаты заметят много приятных мелочей, как, например, наличие скрипки и боксерских перчаток.

Иногда Шерлоку приходится мысленно воссоздавать прошедшие события — и это одна из самых замечательных способностей сыщика. По нажатию кнопки вы можете сделать так, чтобы на рельсах возникла воображаемая голограмма исчезнувшего накануне поезда, и получить таким образом более ясное представление об инциденте.

Составить верную картину, не исследовав каждый уголок локации, бывает невероятно сложно. С одной стороны, это заставляет вжиться в роль, но с другой — оборачивается некоторыми проблемами. Можно, к примеру, взять со стола на месте преступления чей-то кисет, но забыть осмотреть его со всех сторон и не увидеть инициалы, а потом в бессилии мотаться между домом на Бейкер-стрит и Скотланд-Ярдом, пытаясь отыскать хоть какую-то зацепку для дальнейшего продвижения по сюжету.

Механика игры, впрочем, идеально тренирует дотошность и внимательность, так что уже спустя пару расследований о подобных проблемах просто забываешь. Еще здорово выручает знание исходного материала: часть дел фанатам Конана Дойла даже не придется распутывать, они смогут играючи собрать все улики и быстро назначить преступника. В противном случае до самого финала все обычно проходит на уровне догадок и робких предположений. Когда почти уже выстроенная в голове теория заходит в тупик из-за одного только что найденного предмета или короткого диалога с новым свидетелем, чувствуешь натуральную горечь — всего минуту назад казалось, что ты точно знаешь виновного!

Весь мир в кармане

Выпытывать подробности в беседах со свидетелями и подозреваемыми здесь далеко не так увлекательно, как в **L.A. Noire**. Первый взгляд на очередного персонажа — это всегда составление портрета личности. Одежда, украшения, шрамы, религиозные символы — все помогает вычислить массу полезного, от социального статуса и рода деятельности до деталей прошлого. Позже знания можно эффективно применить в диалоге с допрашиваемым (поймать на лжи) или с их помощью предположить, какую роль играет в событиях не желающий беседовать с детективом персонаж.

По незначительным деталям у Холмса получается установить связь между странным молчаливым мужчиной и тем фактом, что в саду у убитого идеальный порядок. Достаточно обратить внимание на руки собеседника (явно нередко использовал садовый инвентарь) и следы растений на его штанинах.

Изучение мелочей и допросы, конечно, по-своему развлекают. Ты вживаешься в персону Шерлока, хотя есть во всей этой системе существенный минус. Дело в том, что на данном этапе от вас ничего не зависит: вы не можете упустить что-то важное (игра подсказывает, сколько еще «улик» на собеседнике вам надо найти), а в диалогах нельзя ошибиться — при выборе неверной реплики вас просто заставят переиграть момент. То есть эти опции декоративные.

Однако за первым этапом, накоплением информации (в общем-то, хорошо известному любому поклоннику квестов процессу), в Crimes & Punishments следует основная, самая увлекательная часть — определение логических связей и выбор виновного. Авторитет Холмса в игре подчеркнут тем, что он действительно решает судьбу участников криминальных дел, выступает фактически судьей. Полиция беспрекословно принимает любые его вердикты. В финале каждого эпизода вы выбираете, кого из подозреваемых отправить за решетку. При этом никто не мешает солгать полиции, если вам по каким-то причинам жалко преступника.

Но до возможности морального выбора нужно еще добраться сквозь череду взаимоисключающих догадок. На месте происшествия обнаружены капли воды — это из-за пара (дело происходит в бане) или некой оплошности убийцы? Жертву пригвоздили к стене — преступник настолько физически развит или ему просто повезло? И так далее. В зависимости от ваших решений на экране дедуктивного анализа улик вы строите ту или иную цепочку из фактов, которая приводит вас в итоге к одному из финалов запутанного дела. Определиться почти всегда неимоверно сложно: долго думаешь над разными вариантами, перетасовываешь улики и события, ходишь снова разговаривать с уже хорошо знакомыми героями…

■■■

К основной, и без того довольно сложной и неоднородной механике авторы добавили различные забавные моменты вроде мини-игр. Есть и взлом замков, и армрестлинг, и метание гарпуна в свиную тушу (в рамках следственного эксперимента), и складывание мозаики, и еще с десяток развлечений. Плюс герою нередко приходится работать с реактивами в домашней лаборатории — и это тоже своего рода мини-испытание.

Впрочем, несмотря на обилие надстроек, ближе к финалу геймплей (точнее, та его часть, что напоминает больше классический квест) начинает слегка утомлять и локации исследуешь уже не с тем энтузиазмом, что в начале игры. Все-таки надо признать, что примерно на 70% заслуга Crimes & Punishments — в сценарии. Именно великолепные истории, а не поиск частиц грязи на чьих-то руках и изучение лужиц крови, не позволяют оторваться от экрана. Хотя и форму для сюжета авторы подобрали достойно, наконец-то у нас получилось ассоциировать себя с Шерлоком Холмсом именно как с гениальным сыщиком, а не просто занимательным медиагероем. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Лучшая игра про Шерлока Холмса и один из самых увлекательных детективов последних лет.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

РЕЙТИНГ

8,0

«Отлично»

ВЕРДИКТ

Арсений Волков

WASTELAND 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
inXile Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
wasteland.inxile-entertainment.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel i5 series, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Показательный момент, характеризующий **Wasteland 2**, случается уже через пять минут после начала игры. Пара неосторожно брошенных слов, и вашу группу еще совсем зеленых пустынных рейнджеров разорвут в клочья собственные же коллеги — просто потому, что вы не поняли с первого и даже со второго раза, куда идти можно, а куда нельзя. Потом уже, когда вы станете полноправными членами братства и будете мирно осматривать музей в Цитадели рейнджеров, можно совершенно случайно привести в действие атомную бомбу. «Процесс активации начался. Удачного вам дня!» — сообщит приятный женский голос, после чего Цитадель сотрет с лица земли аккуратным ядерным грибом… и игра закончится. В общем, вы поняли: добро пожаловать в **Fallout**!

Да, именно так. Все мы прекрасно знаем, что Wasteland 2 — это продолжение оригинальной игры 1988 года, из которой как раз и выросла серия Fallout. Другое дело, что приключение по постъядерной Америке в Fallout помнят все, а вот толком объяснить, чем хороша **Wasteland**, — задача непростая. Поэтому Брайан Фарго и компания ориентировались скорее не на оригинал, а на классические первые две части Fallout. Игра от **inXile** больше похожа на ту фантазию, которую не удалось реализовать **Interplay** с проектом **Van Buren**.

РАДИОВОЙНА

В будущем, по версии Wasteland 2, все невероятно грустно: ядерная катастрофа после конфликта между СССР и США превратила планету в нечто ужасное. В Америке царит хаос и анархия, за порядком всего Западного побережья Штатов стараются следить рейнджеры. Они олицетворяют собой закон и справедливость, помогают тем, кто попал в беду, пусть и не из альтруистических побуждений. В жестоком мире поступать правильно получается не всегда. В первой части рейнджеры, расследуя серию загадочных происшествий, сражались с обезумевшими учеными и штурмовали крепость роботов во главе со злобным компьютером, но вот заслужить всеобщую любовь и уважение так и не смогли. Виной этому пара не совсем приятных ситуаций, в которые они влипли.

В Wasteland 2 рейнджерам вспоминают все грехи и совсем не собираются их отпускать — репутация у защитников вовсе не безупречна.

Жители первого же крупного поселения, которое мы посетим по сюжету, вообще встречают рейнджеров в штыки. Здесь еще помнят, как давным-давно толпа людей в плащах и со значками вынужденно убила бешеную собаку и не пожалела ее совсем молодого хозяина. Ты еще не начал играть, а твоих героев уже считают живодерами и детоубийцами. Так авторы изящно убивают сразу двух зайцев — дают важную ностальгическую отсылку к первой части, доказывающую, что все поступки в этом мире имеют свои последствия, и одновременно демонстрируют, в какой непростой обстановке приходится действовать новым героям.

Впрочем, разгневанные мирные жители с хорошей памятью — не самое страшное. Рейнджеры начинают принимать странные

Диалоги построены на системе ключевых слов, при этом вы можете переключаться между своими персонажами, чтобы использовать их разговорные навыки.

При создании персонажа вы можете выбрать не только пол, возраст и национальность, но и вероисповедание, и даже то, какие сигареты он предпочитает.

При должном умении к оружию можно прикреплять разные полезные девайсы — например, оптику.

Визуальное оформление у игры кошмарное, но пришли мы сюда не за этим.

радиосигналы, на радиоволнах говорится о скором наступлении нового порядка. Разумеется, при нем рейнджерам места не найдется. Пытаясь засечь источник сигналов, руководитель группировки отправляет на разведку одного из лучших бойцов, но того вскоре находят мертвым. Довести его миссию до конца поручают именно нам, отряду новобранцев: сначала нужно обследовать место гибели героя, потом установить ретрансляторы на радиовышках, чтобы запеленговать странный сигнал. Все вроде бы просто, но в итоге это боевое крещение оборачивается большими неприятностями, с которыми нам придется разбираться всю игру.

ВЫБИРАЯ ИЗ ДВУХ ЗОЛ

«Обследуй, установи...» — может сложиться впечатление, что сценаристы тянут игрока по линейному сюжету. Но это не так. Авторы соблюдают разумный баланс между свободой и сюжетными рамками. Причем даже в этих рамках они стараются предоставить нам право на выбор, равно как и на его последствия. Через минут двадцать после начала игры, когда вы осмотрите тело и найдете ретрансляторы, отряд отправят искать радиовышки в двух локациях — в том самом городе Хайпул, где рейнджеров считают детоубийцами, и в научном центре, где ученые выращивают флору и фауну, устойчивую к жизни в радиоактивных пустошах.

Так вот, приближаясь к ним по глобальной карте (примерно такая же была в **Fallout 2**), мы услышим, что оба населенных пункта подают сигналы бедствия: Хайпул осаждают какие-то пустынные бандиты, а ученые стали жертвой собственных экспериментов, и теперь их атакуют помидоры-убийцы и взбесившиеся огромные пчелы.

Смех смехом, но игроку нужно решить, куда первым делом рвануть на помощь. Поначалу мы, привыкшие, что фактор времени в таких случаях, как правило, остается лишь игровой условностью, думали, что разницы никакой нет. Ну, спасем сначала одних, потом других, все будут довольны. Неправильно. Мы пришли в Хайпул, начали решать проблемы, а у радио все это время разрывался динамик, лидер ученых ругалась, орала, молила о помощи, а потом тихо произнесла: «Не надо приходить к нам, все мертвы».

Мы, конечно, ринулись в научный центр. Там полный разгром, ужас и кошмар. По коридорам бродят те самые разумные помидоры-убийцы, а лидера ботаников на наших глазах разорвало в клочья какое-то дерево. Специально проверили: если бы первым делом пришли именно в лабораторию, все сложилось бы иначе. Впрочем, игра всячески намекает, что у любого выбора есть не самые приятные последствия и всплыть они могут не сразу. Ведь Хайпул снабжал пустоши водой, а научный центр — едой. И теперь мы останемся либо без одного, либо без другого. Поэтому в Цитадели рейнджеров кто-то поддержит ваш выбор, кто-то нет, но все так или иначе еще долго будут вспоминать и комментировать эту ситуацию. Если же будете медлить и просто шататься по карте, то город и научный центр сотрут с лица земли. Но даже в этом случае сюжет не встанет как вкопанный — просто осложните себе жизнь и отправитесь искать радиовышки в других местах...

СВОБОДУ ПУСТЫННЫМ РЕЙНДЖЕРАМ!

А потом нам дают практически полную свободу действий. Можно дальше искать новую радиовышку и штурмовать тюрьму, занятую бандой «Красных скорпионов». Можно пойти на другой конец карты, в лагерь рельсовых кочевников в поисках убийцы. Или посетить деревню, где, по слухам, один ученый изобрел лекарство от рака — лекарь из Цитадели рейнджеров умрет без него. Или, может, найти загадочный храм, где кто-то видел огромного песчаного червя? Есть вариант реагировать на сигналы бедствия и зачищать от взбесившихся насекомых и растений разные деревни и фермы — зараза из погибшего научного центра распространяется по всем пустошам. Главное вовремя пополнять запасы воды в оазисах (она расходуется во время путешествий по глобальной карте) и не заходить в сильно зараженные радиацией районы без специальных защитных костюмов.

Новые проблемы и новые задания возникают постоянно, нас информируют о них по радио и предлагают пойти разобраться, и вскоре у игрока натурально глаза начинают разбегаться от многообразия вариантов, куда идти и что делать.

А в каждой крупной локации группу разрывает от количества просьб, с которыми к ней обращаются местные жители. Починить колодец, потушить дом, спасти тонущего мальчишку, найти пропавшую собаку или украденных свиней — многие поручения не отличаются изяществом, но они вполне соответствуют миссии пустынных рейнджеров: оберегаем население и помогаем страждущим.

Встречаются и более интересные ситуации, которые снова ставят нас перед выбором. В

Раздумывать над этим экраном можно часами.

Собрать после боя все трофеи и грамотно распределить их между своими бойцами теперь можно буквально в два клика — очень удобно!

ВЕРДИКТ

Прицельно стрелять в руку, ногу или оружие тут нельзя.

Система разрушений в игре не самая подробная, но некоторые укрытия и объекты уничтожать можно.

лагере рельсовых кочевников, к примеру, нужно уладить конфликт между двумя кланами. Провести боевую операцию по «принуждению к миру» или найти иной, менее радикальный способ?

В любом случае нам постоянно приходится что-то решать и сталкиваться с последствиями своих действий. Освободили тех же свиней — будьте готовы к тому, что на вас ополчится вся охрана фермы (а это где-то пятнадцать вооруженных головорезов). Выпустили из клеток каких-то измученных женщин — вскоре вы узнаете, что они были сексуальными рабынями какого-то маньяка и он на выходе из локации попробует уже вас хорошенько взгреть. Освободили под свою ответственность из тюрьмы в Цитадели пьяницу, чтобы он показал тайник с противорадиационными костюмами, потом решили отпустить его с миром — готовьтесь к непростому разговору с коллегами-рейнджерами. Естественно, будут и более глобальные решения, влияющие на концовку всей этой истории.

УЧИСЬ И СРАЖАЙСЯ!

Относительная свобода здесь и в ролевой системе. Кроме общих характеристик (сила, скорость, интеллект, харизма, координация, восприятие, удача), есть обширная система навыков на все случаи жизни. Мастерство во владении разными видами оружия, медицина, взлом замков, взлом сейфов (важно не перепутать!), отключение сигнализации, взрывное дело, торговля, умение обращаться с компьютерами или приручать животных, механика, чтобы починить тот же колодец или сломанный подъемный кран, грубая сила, чтобы ломать заборы и стены, преграждающие путь. И, конечно же, три разговорных навыка, чтобы убеждать, запугивать или льстить (этот перк в русской версии перевели как, простите, «жополиз»). Вроде бы все это кажется необходимым, но решать проблемы мирным путем здесь не так важно, как в Fallout.

Wasteland 2 — игра агрессивная и как раз в этом повторяет оригинал. Местами в ней все-таки больше от **Fallout Tactics**: метко стрелять рейнджерам намного полезнее, чем уверенно разговаривать. Перестрелки и поножовщина тут занимают далеко не последнее место, и игроку редко разрешают передохнуть от активных боевых действий.

Пошаговая боевая система в Wasteland 2 не самая выдающаяся и подробная с точки зрения тактических возможностей, но все основные атрибуты на месте: очки хода, возможность перехватывать атаки врага, прицельно стрелять в голову и приседать, чтобы увеличить шанс попадания. При этом в бою с нашей командой постоянно случаются какие-то неприятности: то оружие заклинит, то кончатся патроны, то рейнджер получит тяжелую травму и упадет без сознания. У него может открыться кровотечение, или беднягу оглушат, и медику придется тратить драгоценное время на оказание первой помощи.

Сражаться и выживать сложно, но во многих ситуациях дело облегчает правильно занятая позиция и умение использовать окружение — в Wasteland 2 работают укрытия. Можно, допустим, заранее расставить снайперов где-нибудь на возвышенности или на крыше, подманить неприятеля другими бойцами и устроить врагу кровавую западню: пока противники будут разбираться внизу с остальными, снайперы перестреляют всех как в тире. Отдельно помогают навыки, связанные с выживанием. К каждой стычке нужно подходить взвешенно, готовить пути отступления и разумно оценивать свои силы.

Не все в Wasteland 2, конечно, идеально. Сопартийцы практически не общаются друг с другом, никак не реагируют на ваши решения и не делятся рассказами о тяжелом прошлом. Явно не хватает новых механик вроде системы крафтинга. Наконец, даже после интенсивного бета-тестирования игра частенько вылетает на рабочий стол. Все это не самые страшные проблемы, беда у Wasteland 2 в другом: это проект, которому больше место в 2005 году, сейчас игра смотрится крайне старомодно, причем это чувствуется в каждой мелочи — в художественном оформлении, в переусложненном интерфейсе, в перегруженной ролевой системе. Она неудобная, неказистая, однако жутко интересная и рассчитана на свою публику. Из-за этого историю про рейнджеров много кто пропустит или в ужасе выключит спустя полтора часа игры.

■■■

Если дать Wasteland 2 шанс, она захватит и увлечет с головой, заставит вспомнить бессонные ночи за игрой в первые две Fallout. Здесь есть свобода, сопряженная с постоянной ответственностью за свои поступки, увлекательные и непростые сражения, отягощенные нехваткой денег на хорошую экипировку и оружие, разнообразная ролевая система, качественные диалоги. Это игра возможностей, подробностей, интересных встреч и приключений.

Вы слышите какие-то странные радиопереговоры двух русских, находите новые точки на карте, набредаете на таинственные пещеры, облизываетесь на закрытые до поры до времени сейфы и двери, которые еще не можете открыть. И все это подчеркивается той самой фоллаутовской взрослой атмосферой, в равной степени мешающей грязь, секс, насилие, черный юмор и рок-н-ролл. Но если такая романтика от вас бесконечно далека, то Wasteland 2 обернется кошмаром. Это исключительно камерная история для тех, кто соскучился по классическим ролевым играм. Остальным к выжженной солнцем и радиацией пустыне мы советуем приближаться осторожно. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ ■

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ■

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Триумфальное возвращение ключевой постапокалиптической ролевой игры. Со всеми достоинствами и, к сожалению, недостатками.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9

ГРАФИКА: 6

ЗВУК И МУЗЫКА: 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8,0

«Отлично»

РУИНЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Кто сегодня мечтает о постапокалипсисе

Дмитрий Ежов

В промежутке между **Fallout 3** и **Wasteland 2**, двумя главными перезапусками постапокалиптических вселенных в играх за последние годы, появилось немало новостей и о других подобных проектах. «Игромания» вспомнила самые любопытные из них — от масштабных возвращений культа до Kickstarter-ремейков и посвящений классике жанра.

ВЫЖЖЕННЫЙ МИР

Возвращение «Безумного Макса», главной дизельпанк-вселенной для миллионов людей, в скором времени должно состояться сразу на двух медиауровнях. На 2015 год автор оригинальной трилогии Джордж Миллер назначил премьеру четвертого фильма, а **Avalanche Studios** (создатели дилогии **Just Cause**) — выход экшена в открытом мире по мотивам первых кинолент о Максе.

С кино дела обстоят сумбурно и немного грустно. Из-за финансовых (а в определенный момент съемок еще и геополитических) проблем картину не удавалось закончить долгие годы. Мел Гибсон давно потерял интерес к истории, и на главную роль в «Дороге ярости» утвердили довольно модного у современных режиссеров британца Тома Харди (Бэйн в последнем «Темном рыцаре»). При этом узнать о судьбе героя после событий «Под куполом грома» поклонникам не удастся: сюжетно фильм иллюстрирует, чем Рокатански занимался между первыми двумя частями.

Игра, судя по презентациям, почти целиком посвященная ржавым машинам и яростным дорожным разборкам, пока тоже не вызывает особо теплых чувств. Не очень понятно, насколько будет интересно исследовать километры пустошей с целью вернуть себе знаменитый автомобиль Pursuit Special (тот самый, из фильма). Все-таки оригинальные истории были не совсем про гонки с бандитскими конвоями и тюнинг ржавых драндулетов. В Avalanche же с чего-то принялись делать чуть более агрессивную версию **Fuel** — всеми давно забытой гонки **Codemasters**.

А вот **Black Cloud Studios** (очевидно рифмуется с названием великой **Black Isle**) следовать букве оригинала в их новом проекте, **After Reset**, совершенно необязательно. Дело в том, что никакого оригинала, в общем-то, нет. Авторы — обычные фанаты вселенной Fallout, которые настолько были расстроены отменой **Fallout: Van Buren** (много лет назад навсегда застывшего в альфа-стадии), что решили сами сделать нечто похожее. Разработчики планируют создать ролевое приключение в постапокалиптической Америке, которое по объемам будет примерно равно первым двум частям Fallout, вместе взятым: огромная территория, море необязательных квестов и полная свобода выбора.

В смысле стилистики авторы, правда, серьезно отклоняются от своего главного ориентира — ретрофутуризма в After Reset не будет. Перед нами классический sci-fi, смоделированный при этом в строгом соответствии с некоторыми научными данными. Стерильное убранство помещений, голограммы, невероятные компьютеры. При этом важную роль в приключении играет географический фактор: скажем, в городах, среди огромных стеклянно-металлических зданий, вы будете чувствовать себя в относительной безопасности, а вот в «красных», зараженных зонах придется активно бороться за жизнь. Среди близких культурных произведений авторы называют книги Желязны и Шекли, фильм «Книга Илая», творчество все той же Black Isle Studios — игры Fallout и **Planescape Torment** (а еще они очень любят обе **Baldur's Gate** от **BioWare**).

After Reset уже попала в Steam Greenlight и получила нужное финансирование: сумму в 35 тысяч долларов на Kickstarter удалось превысить чуть ли не в три раза. Релиз назначен на 2015 год, и есть все основания думать, что свои амбиции Black Cloud воплотят в лучшем виде.

АТОМЫ И ПУСТОТА

Другой Kickstarter-проект (авторы, впрочем, до сих пор не запустили кампанию, хотя говорили о ней еще зимой) — ремейк мультижанрового приключения **Midwinter**, вышедшего 26 лет назад на платформе Amiga. Действие происходит в 2099 году, на погребенном под толщей снега острове. Геймплей устроен достаточно сложно даже по меркам современных игр — это и стратегия, и экшен, и квест, и гонки, и ролевая игра. С игровым процессом оригинала (а также второй части, **Flames of Freedom**) сегодня можно ознакомиться на YouTube, но едва ли даже после этого вы многое поймете про его механику.

Автор Midwinter, Майкл Синглтон, ушел из жизни в 2012 году, поэтому над ремейком работает программист Дейв Готри, участвовавший в создании оригинала, и журналист портала Eurogamer Дэн Уайтхэ, который ранее посвятил несколько статей Синглтону и его главному проекту. В 1989 году игра казалась наброском чего-то действительно революционного — и теперь, при помощи современных технологий, разработчики планируют раскрыть весь потенциал грандиозной идеи. Выйдет ремейк в 2015 году.

Не менее интересной оказалась история постапокалиптического шутера **Areal**, духовного наследника **S.T.A.L.K.E.R.**, от студии **West Games**. Игра по мотивам творчества писателя-фантаста Сергея Тармашева, анонс которой состоялся в июне этого года, пока что привлекала внимание даже не столько связью со «Сталкером», сколько чередой любопытных скандалов вокруг своих разработчиков. Авторы громко спорили с **Vostok Games** по поводу того, какая из двух студий имеет право называть себя создателем «Сталкера», а позже заявили, что именно из их наработок на свет появился онлайн-шутер **Survarium**. Затем выяснилось, что в ролике Areal разработчики использовали кадры из технодемо движка Unity 3D, хотя ранее они утверждали, что проект построен на оригинальной графической технологии. Обман обнаружился и во втором ролике.

На «Кикстартере» с Areal также была связана неразбериха (подозрительные многотысячные пожертвования ближе к концу кампании), отчего сбор денег был даже временно приостановлен. Финальный (и главный) конфуз случился тогда, когда авторы радостно сообщили в интернете, что получили письмо со словами поддержки от президента России, хотя текст послания был очевидной (очень плохой) подделкой.

События Areal происходят в Республике Коми, где в результате падения метеорита образовалась аномальная зона. Игра позиционируется как шутер от первого лица со свободой выбора и нелинейным сюжетом. Но об этих подробностях уже, кажется, мало кто помнит.

Наряду с ремейком «Побега из Нью-Йорка» новый «Безумный Макс» мучительно долго добирается до экранов кинотеатров.

Первая кампания создателей After Reset на Kickstarter оглушительно провалилась, авторы не собрали даже одной десятой от 900 тысяч долларов.

ВЕРДИКТ

ЖАНР
Экшен

ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Monolith Productions

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

САЙТ ИГРЫ
Shadowofmordor.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Intel Core i5-750 2,67 ГГц, 3 Гб, 1 ГБ видео
Желательно: Intel Core i7-3370 3,4 ГГц, 8 Гб, 2 ГБ видео

MIDDLE-EARTH

SHADOW OF MORDOR

ПРОСТО ТАК ВОЙТИ В МОРДОР

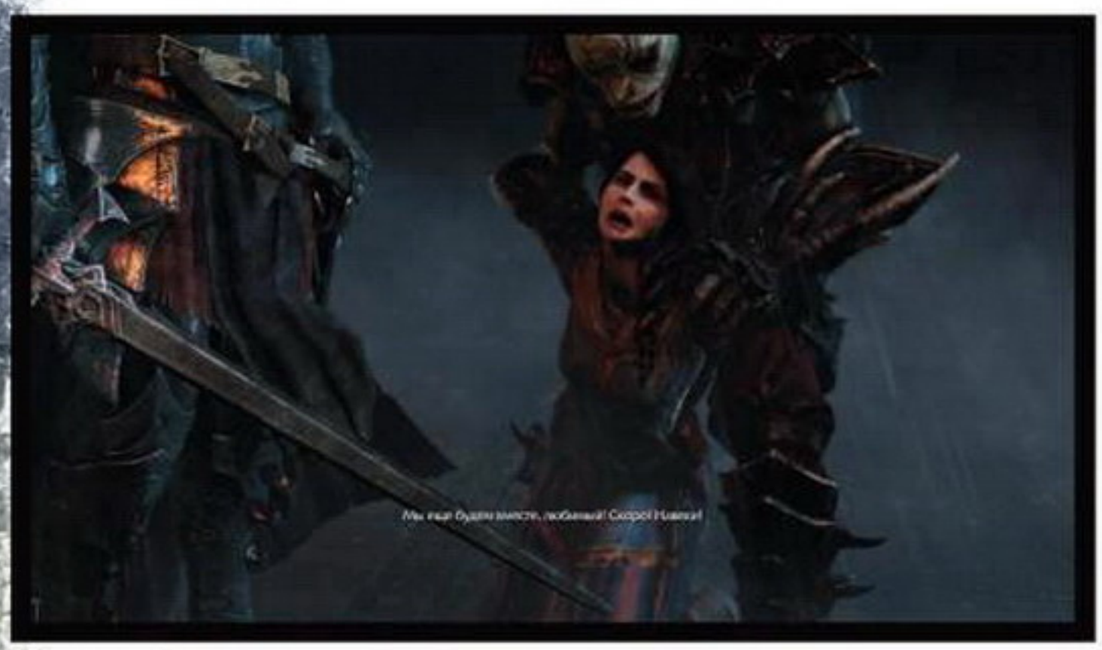
Денис Майоров

Человек, конечно, всеяден, но с хищными инстинктами у него все хорошо. Дети начинают драться, царапаться и кусать друг друга раньше, чем научатся издавать членораздельные звуки. Человек от природы — убийца и охотник, от этого никуда не деться. А потому не стоит удивляться, что большинство игр посвящено как раз охоте. На инопланетян, монстров, животных... и людей, разумеется. Цели разные, суть одна.

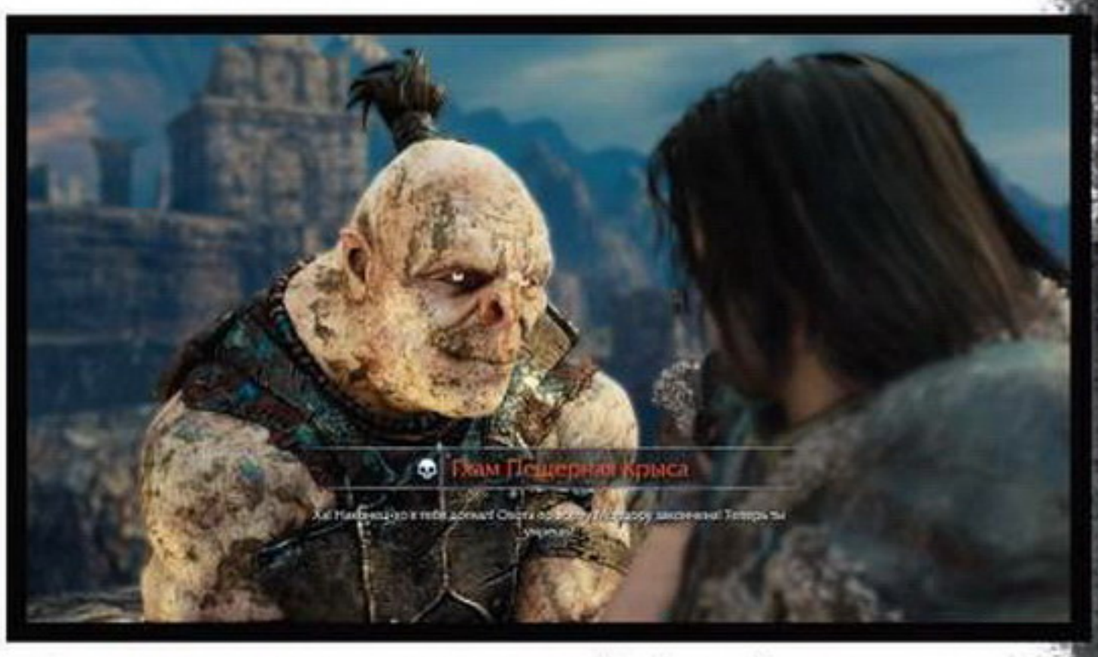
Shadow of Mordor — из той же оперы, она целиком и полностью посвящена резне. Здесь режут людей, орков и эльфов. Но бесконечные убийства неожиданно превращаются из цели в средство.

ASH NAZG DURBATUL?K

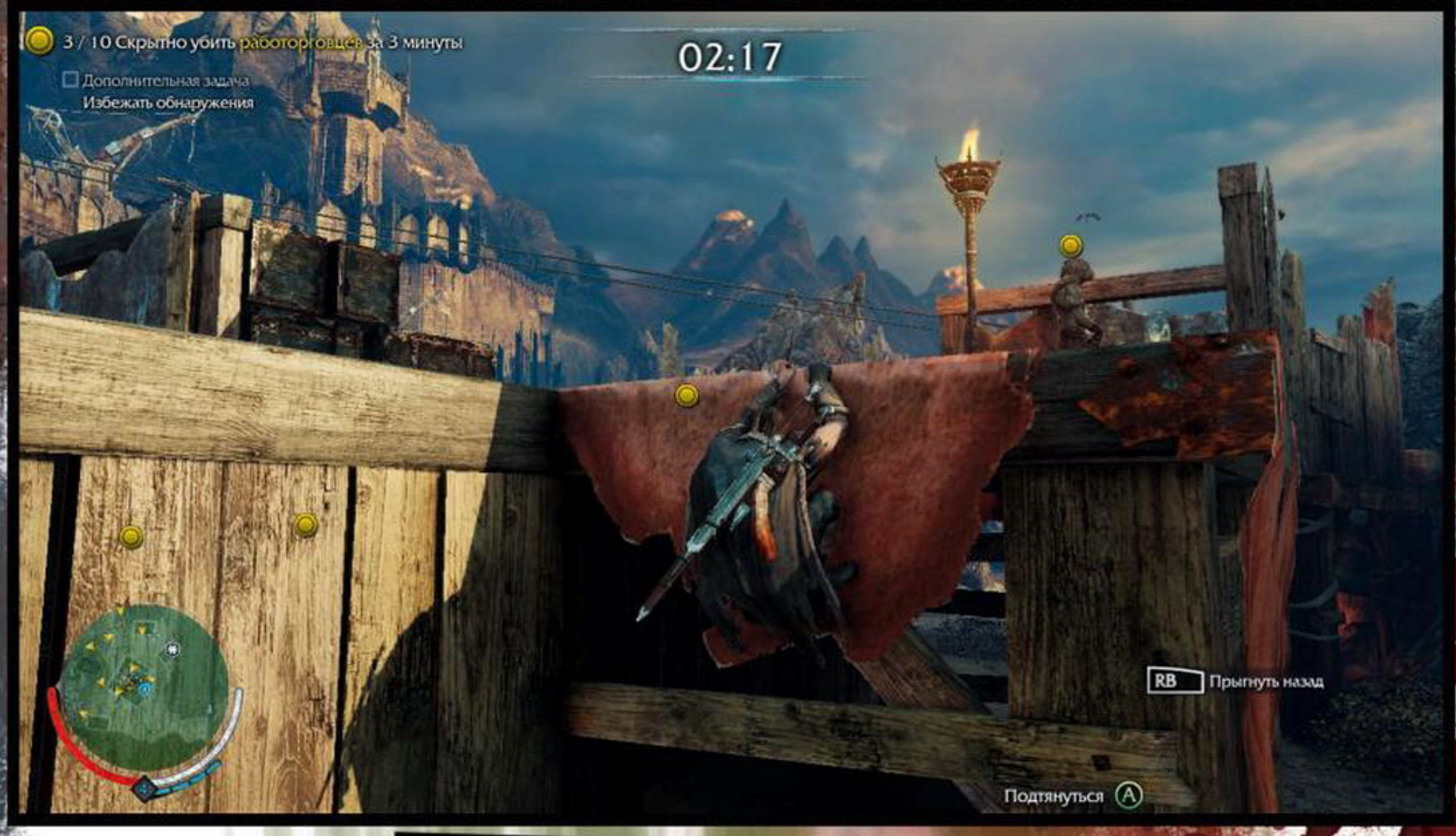
Пока Бильбо мирно храпит с Кольцом под подушкой, а Фродо вообще еще даже до материнской утробы не добрался, далеко на юго-западе, на самой границе Мордора, уруки (не путать с орками!) режут гондорских дозорных. Среди них — некий Талион. Он вынужден наблюдать, как истекают кровью из ран его жена и сын, но самому Талиону не позволяет умереть какой-то темный ритуал. Душа гондорца слилась с духом великого эльфа из далекой Второй эпохи (спойлер!), и так в мир явился бессмертный следопыт, внушающий страх всем урукам от



Даже фильмы Питера Джексона не так мрачны, как Shadow of Mordor. Но земли Мордора другими, будем честны, и не покажешь.



Дослужиться до вождя может и самый обычный урук, которого вы не добили час назад. Он даже может за вами погнаться и припомнить при встрече парочку шрамов, оставленных вашим мечом.



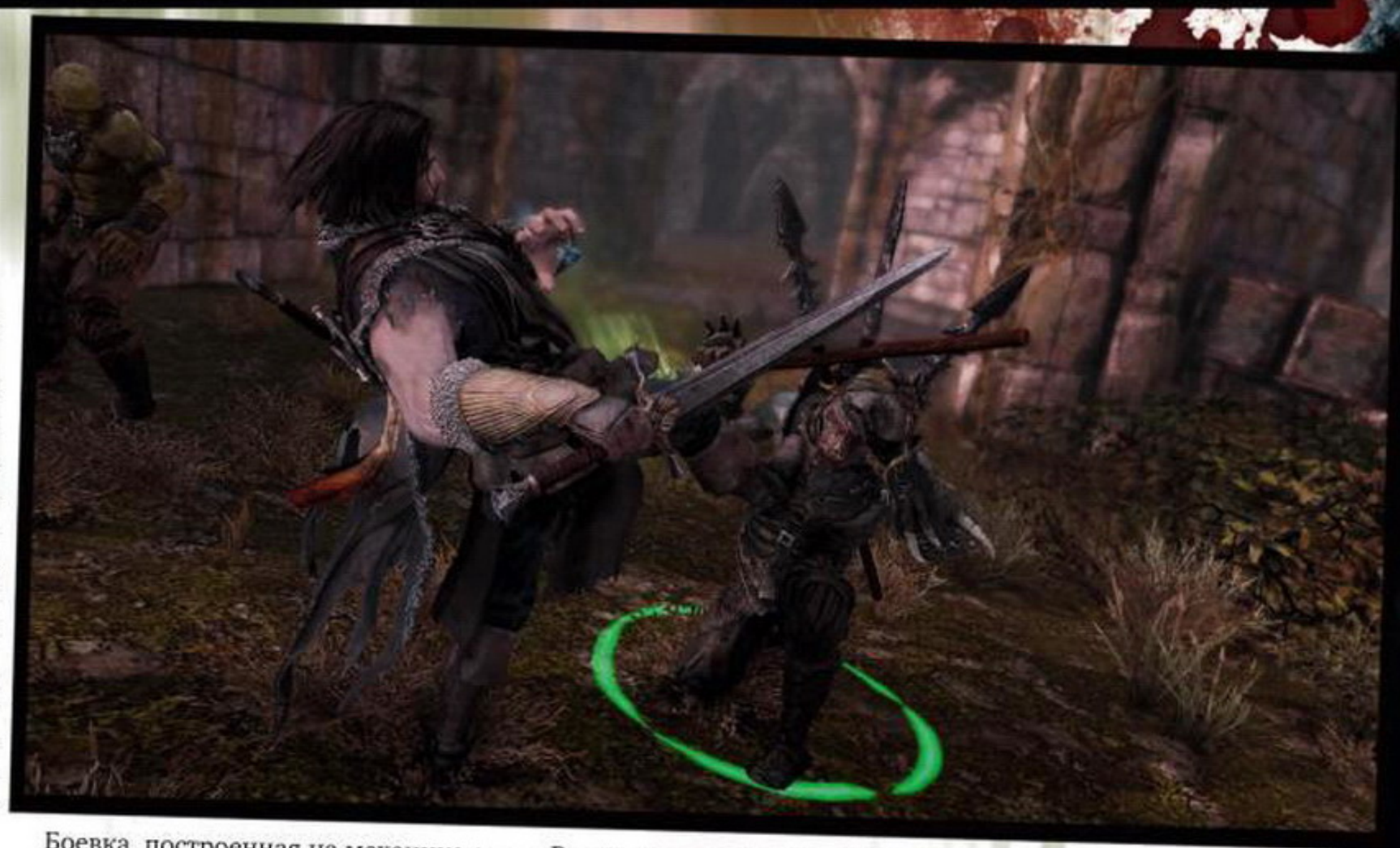
Акробатика получилась не очень удобной. Талион умеет в два прыжка взлетать на гигантские стены, но постоянно хватается не за те выступы и через раз застревает в балках.

предгорий Эфель Дуат до хребтов Эред Литуи.

Нечего и удивляться, что первое время Талион только тем и занимается, что выпускает уручьи кишки, как в открытом бою, так и нападая исподтишка. Эльфский призрак позволяет ему не только прятаться в кустах, но и ненадолго становиться невидимым, мгновенно телепортироваться противнику за спину и разить морготовы отродья призрачными стрелами не хуже Белега Куталиона.

Несколько огорчает в этом тактическом разнообразии одно: подслеповатые противники с полным отсутствием бокового зрения. Берут они только числом, но вместе со своими капитанами, к счастью, уже представляют реальную опасность.

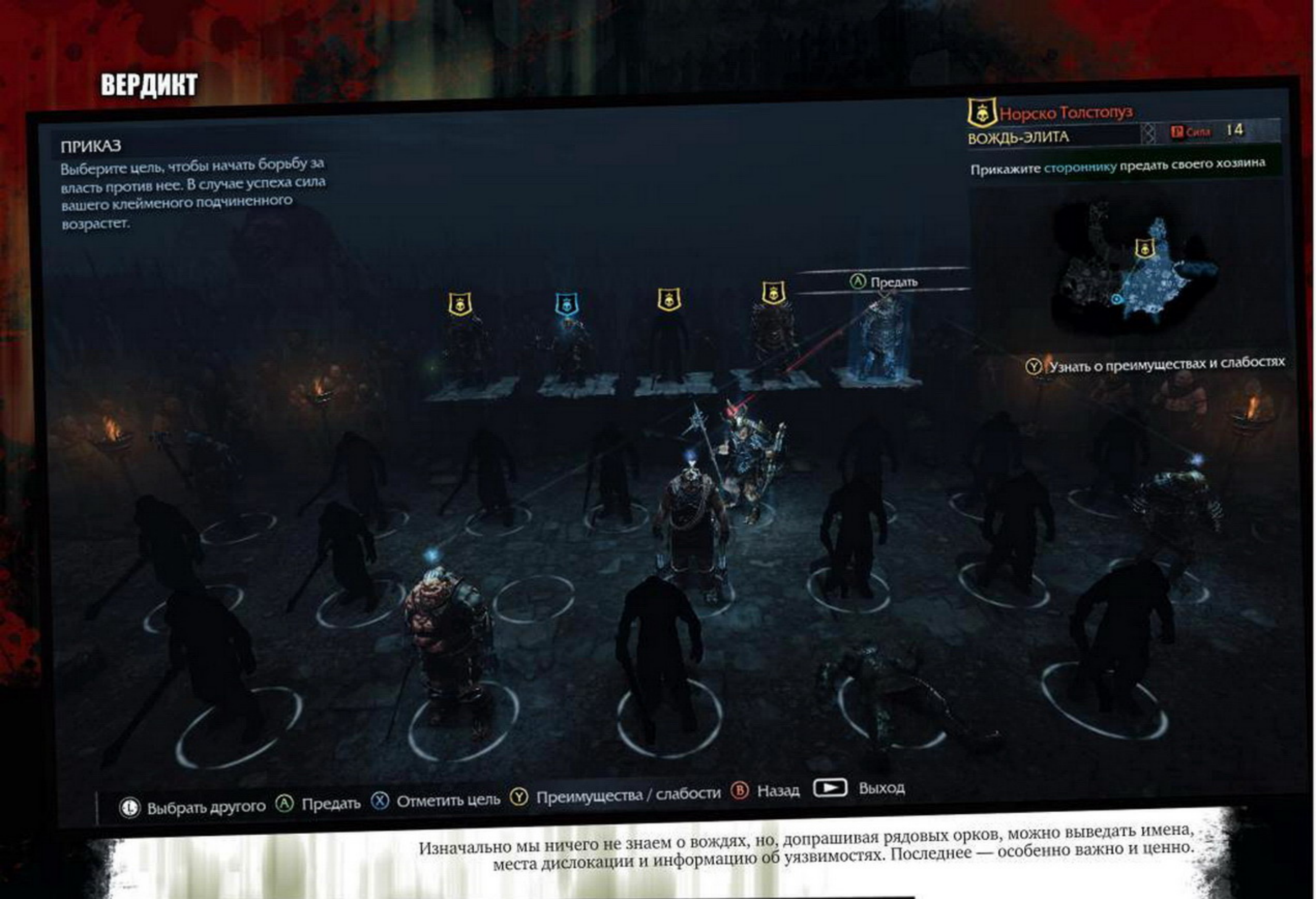
У уруков четкая иерархия: за каждым крупным владением наблюдает пятерка полководцев — сильных и свирепых воинов, способных потягаться с Азогом Завоевателем и Болдогом, а им подчиняется множество вождей рангом поменьше. И в первую очередь нам придется «пообщаться» именно с ними.



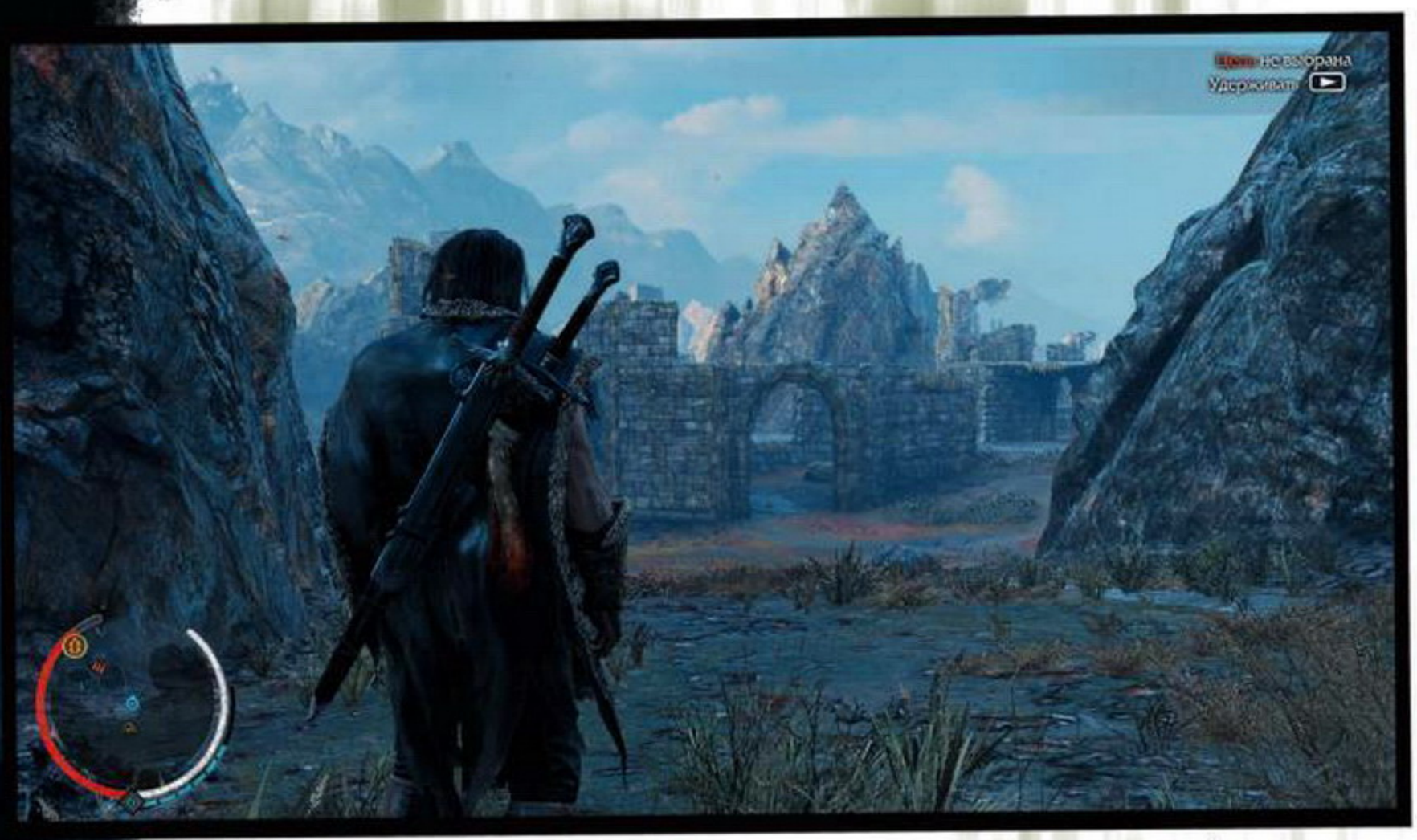
Боевка, построенная на механике серии Batman от Rocksteady, зрелищна, и управление очень отзывчивое, но слишком уж все это... знакомо.

Чтобы победить урука, нужно думать как урук. Строй у племени Моргота анархический: вожди постоянно ссорятся, режут друг другу глотки, устраивают засады, словом, всячески борются за власть. Вся информация отображается у вас на карте, пользуйтесь. Узнали о поединке двух вождей — заявитесь в разгар битвы и прихлопните обоих. Прослышали о пирушке в честь повышения одного из уруков — подлейте яду им там в грог. Можно и плюнуть на это, но тогда, заявившись к одному

На своем пути Талион встретит знакомых нам персонажей



Изначально мы ничего не знаем о вождях, но, допрашивая рядовых орков, можно выведать имена, места дислокации и информацию об уязвимостях. Последнее — особенно важно и ценно.



Со временем Талион научится подчинять уруков. По одному слову перевоспитанный капитан подготовит западню своему товарищу или даже предаст и убьет полководца, которому служит.

из полководцев, готовьтесь противостоять еще и сотне уруков в сопровождении парочки вождей-телохранителей.

ASH NAZG GIMBATUL

Все события, связанные с борьбой за власть, могут происходить и без вашего участия. «Промотав» время или погибнув, вы увидите все, что успело случиться, пока Талион отсутствовал: кто кого убил, кто заработал повышение, кто прошел испытание и получил «левелап» и так далее.

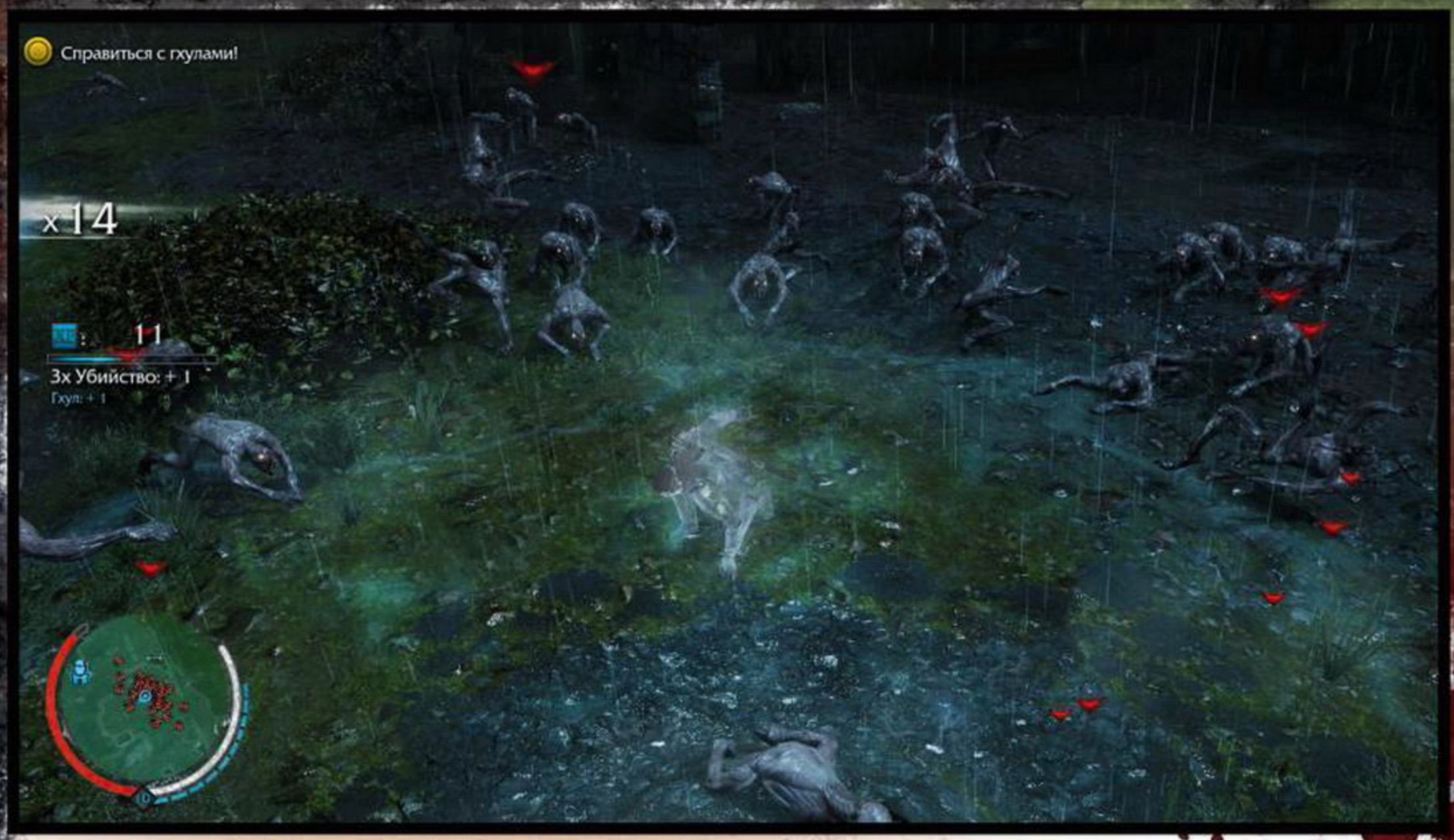
Орки живут своей жизнью. Более того, они помнят каждую встречу с вами: например, если вы не сумели одолеть капитана и дали деру, то в следующий раз он съязвит что-нибудь про вашу трусость. Если вы бросили урука в костер, но не добили, потом он встретит вас в ожогах. Если вы позволите одному из рядовых солдат вас добить, его повысят, и в будущем он это обязательно припомнит.

Во всем этом и заключается широко разрекламированная Nemesis System. Минимумом средств Shadow of Mordor заставляет вас увидеть в случайно сгенерированных уручьих предводителях своих кровных врагов. Одних вы ликвидируете мигом, за другими будете гоняться часами — и это на поверку оказывается куда интереснее основной истории.

История Shadow of Mordor здорово зависит от этой «игры престолов». Никакой канонической эпичности, только суровая, сырая и грязная партизанская борьба. До событий «Властелина колец» еще добрых полвека, Саурон слаб и пока не успел собрать армию, и дело мы имеем с небольшими разрозненными племенами, которые только готовятся к войне на свободных землях.

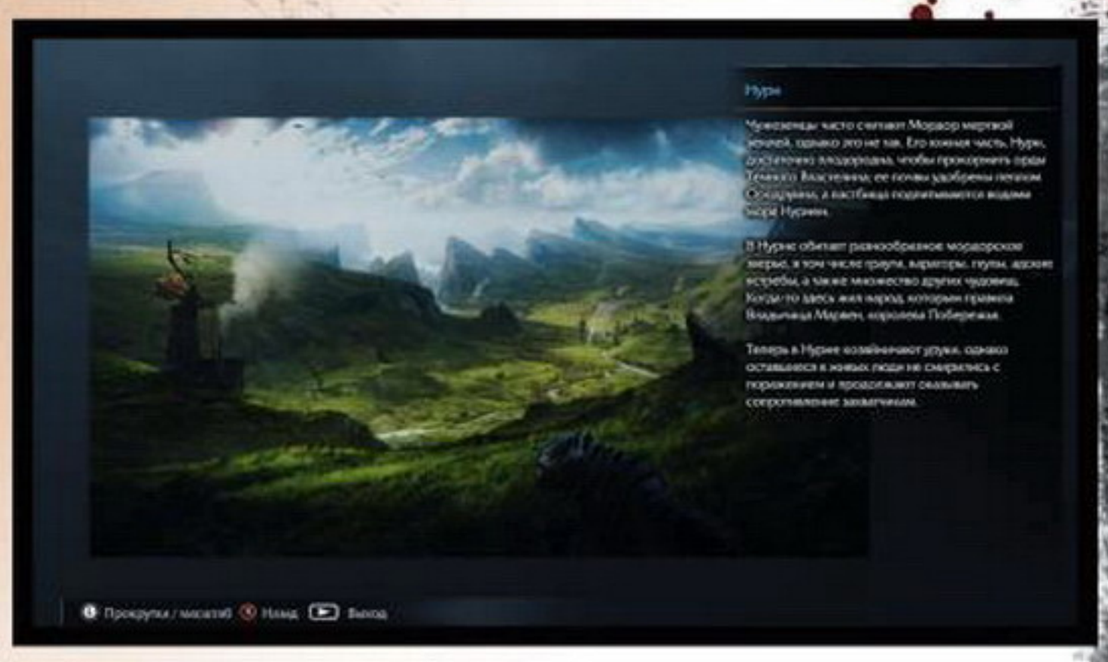
Такую Арду мы еще не видели. Shadow of Mordor показывает Мордор в новом свете: Ородруин еще спит, и «ужасная земля страха и тьмы» покрыта не толстым слоем пепла, а пашнями, зеленью и цветами. Доступная территория раскинулась от предгорий Удуна и Черных врат до самого побережья моря Нурнен (эти земли даже в книге описаны вскользь). Здесь мы видим даже изгоев, местных жителей, хоть уруки и угнали почти всех в рабство.

Правда, иногда кажется, будто мы заняты какой-то



Уруки становятся сообразительнее, а Талион, набравшись опыта, осваивает столько способов борьбы с ними, что о родстве с Бэтменом можно забыть.

Знакомьтесь — Майрон, он же Гортхаур, он же Саурон. Таким нам его, кажется, еще нигде не показывали.



Местную энциклопедию будет любопытно почитать даже тем, кто не слишком увлечен вселенной.

ерундой, а судьба мира прекрасно решится и без Талиона. Что-то более или менее масштабное разворачивается в воспоминаниях эльфа-призрака, но кто читал «Сильмариллион», и так уже все знает.

■■■

Пресловутая Nemesis System — идеальная находка для свободной песочницы. Она создает истории, создает видимость живого мира, создает связь между вами и вашими противниками. Но здесь она слишком плотно привязана к основной кампании: когда вы ее пройдете (а это случится скоро) и все генералы Саурона будут повержены, смысл в охоте на вождей пропадет. Игра толсто намекает, что война еще не закончена, но в моем случае к финалу почти все вожди были на моей стороне и воевать было попросту не с кем.

Хоть Nemesis-механика и теряет смысл за пределами сюжета, в рамках истории она превращает войну с орками в напряженную игру в кошки-мышки, к которой каждый волен подойти по-своему. Уже этого достаточно, чтобы выделить Shadow of Mordor из рядов прочих высокобюджетных боевиков с открытым миром.

Shadow of Mordor свежа и увлекательна, но многое в ней можно было бы сделать иначе. Наверняка другие разработчики вскоре подхватят эстафету и сделают свою Nemesis. И это скорее всего хорошо. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались?

Жестокое и расчетливое приключение по средиземью: убивать орков здесь интереснее, чем наблюдать за миром Толкина.

Геймплей ★★★★★★★★★★	8
Графика ★★★★★★★★★★	8
Звук и музыка ★★★★★★★★★★	8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★	8

Рейтинг

8,0

«Отлично»

ВЕРДИКТ

LIGHT FIGHTER
VULTURE

ЖАНР
ММО, космический симулятор

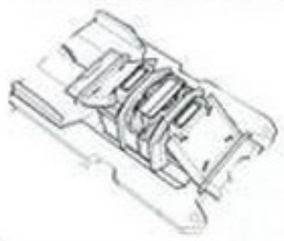
ИЗДАТЕЛЬ
Gaijin Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Star Gem Inc.

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
Star-conflict.com



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Intel Pentium 4 2 ГГц, 1 Гб, 512 Гб видео
Желательно: Intel Core 2 Duo 2,3 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

STAR CONFLICT

Данил Калюпа

СКВОЗЬ АСТЕРОИДЫ

В начале осени звездолетный экшен **Star Conflict** торжественно вышел из ОБТ и заодно получил крупное обновление, которое преобразило его из породистой сессионки в своеобразное подобие онлайновой вселенной. Ключевое слово — «своеобразное». В центре внимания пока все равно сессионные полеты.

ШЕСТЕРЕНКИ В МЕХАНИЗМЕ

Star Conflict — игра командная. «Держитесь вместе, а не то нас размажут!» — советует волевой капитанский голос. Дело советует. Держаться вместе — это важнейшая, но всего лишь одна из немногих деталей в механизме местного командного взаимодействия.

Отчасти дело в непростой боевой системе. На сумасшедших скоростях посылать в неприятелей лазерные спецэффекты и накрывать вражеские корабли яркими всполохами энергетического оружия — это не только само по себе замечательно, это еще и здорово ощущается сугубо на уровне тактильных ощущений. Но ориентироваться на лету в трех плоскостях учишься не сразу. Нередко после очередной серии маневров корабль резво улетает вверх тормашками в сторону от места схватки. К счастью, у пилотов есть штатный радар, поэтому к бешеному ритму быстро привыкаешь.

Когда звездные бои кипят повсюду, координировать действия становится непростой задачей. В таких условиях было бы нелишним доработать командную навигацию. Сейчас Star Conflict обходится лаконичной системой связи: можно «подсветить» на радарах товарищей тот или иной объект — и, пожалуй, все. Но одно дело, когда эта система применяется на суше и в воздушном пространстве, и совсем другое, когда речь идет о космосе, где верх легко путается с низом, а «лево» и «право» — понятия еще более относительные, чем обычно.

Хотя с голосовой связью и сыгранной эскадрильей проблемы в ориентировании решаются сами собой. И тогда претензии остаются лишь к набору режимов. На плодородной почве межзвездных баталий могли появиться поэтапные захваты космобаз в духе Assault из **Unreal Tournament**, эпичные столкновения циклопических фрегатов, как в **EVE** (это, кстати, обещают давно и, может быть, даже скоро устроят), гонки на космолетах, грызня за астероиды или даже целые планеты... Пока что в Star Conflict в наличии стандартный, классический набор из шести PvP-режимов: из всего многообразия вариантов выбор пал на командные «схватки насмерть», удержание точек, захват флага и другие способы столкнуть звездолеты лбами.

РАЗ ДЕТАЛЬКА, ДВА ДЕТАЛЬКА

Новый режим — «Вторжение» — это, по сути, тот самый открытый мир, поделенный на 46 секто-

От перестрелок иной раз за уши не оттянешь. Можно с полминуты гоняться за пронырливым истребителем, позабыв о захвате маяков, прикрытии товарищей и наступающем на пятки поражении.

Все, что выпало из трюма подбитого корабля, — ваше. Если успеете подобрать. Особенно выгодно охотиться на транспортные суда.

Брифинг заданий в общих чертах объясняет, что происходит и куда лететь, чтобы заработать награду.

В территориальной войне кипят битвы за сектора на глобальной карте. Прок ясен как день: доход от захваченных зон делится между игроками владеющей ими корпорации (аналог кланов).

ров. Потенциал у такого режима огромный, складывается впечатление, что он будет серьезно развиваться в новых дополнениях и патчах. Сейчас полеты в открытом космосе скорее созерцательная история — в ней нет той агрессии, которая творится в сессионных боях.

Из занятий в космосе — пиратство, борьба с пиратством, устранение инопланетной угрозы. Мы убиваем за завтраком, убиваем за обедом и всенепременно развинчиваем пару звездолетов на ужин. В перерывах рассматриваем тихие, огромные космические пространства, которые приходится пролетать, чтобы попасть из сектора в сектор. Притом что выбор занятий везде примерно один. Разве что повеселее в зонах со свободным PvP, где обстрелять можно совершенно любой корабль.

Но в любом случае, если хочется PvE, пока куда приятнее проводить время в инстансовых миссиях. Сейчас их семь штук, задачи в них плюс-минус те же, но действие куда более концентрированное — не приходится тратить время на перелеты.

Зато с настройкой корабля полный порядок. Дают модифицировать двигатель, конденсатор, корпус, компьютер, щит, менять орудия, прикручивать боевые модули с новыми способностями. Прибавить к этому плашку из сорока пяти талантов, и получится, что одну и ту же модель можно собрать уймой разных способов. Правда, слегка огорчает, что конкретным моделям доступны только конкретные виды вооружения и боевых модулей. Это несколько ограничивает полет фантазии.

Куда смотрит прицел, туда корабль и летит — аркада, что сказать. Зато с управлением освоиться проще, чем в иной MechWarrior Online.

Закономерно, что при таком раскладе важно собрать сбалансированную флотилию. На выбор случайных товарищей по штурвалу, конечно же, рассчитывать не приходится, но в компании знакомых пилотов можно и поэкспериментировать. Что, если всем пересесть на инженерные суда, умеющие восстанавливать щит и прочность союзных кораблей? Они не шибко скоростные, да и дальнобойностью не похвастают… но вдруг сработает? А если не сработает, можно разбавить такой отряд парочкой укрепленных фрегатов. Или перехватчиками. Или фрегатами с перехватчиками. Или штурмовиками с армированными перехватчиками. Вариантов предостаточно.

■■■

Пока трудно судить, допустили ли разработчики ошибку, сделав шаг в сторону открытого мира. С одной стороны, конкурировать приходится не с кем попало, а с EVE и **Star Citizen**. С другой, несмотря на любовь к космосу и онлайновые корни, это очень разные игры. EVE рисует картины экономических авантюр и корпорационных заговоров, Star Citizen, судя по всему, намеревается сойти за симулятор. Star Conflict же — чистый боевик, скоростной, веселый и безо всяких претензий на реализм.

Так или иначе, в качестве сессионной «**War Thunder** про космос» она более чем удалась. Доработать недоработанное, добавить недостающее, убрать ненужное — и Star Conflict прочно обоснуется в этой нише. Посмотрим, на что в итоге сделают упор разработчики. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Бойкий космический боевик — для тех, кому хочется полетать в онлайне, но не хочется возиться с мудреностью EVE. Только действительно захватить могут лишь сессионные сражения и миссии — новый режим «песочницы» пока скучноват. Есть, над чем поработать.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 8
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 9
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

FORZA HORIZON 2

Евротур

Алексей Пилипчук

Жанр
Гоночный симулятор
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Playground Games, Sumo Digital, Turn 10 Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox 360, Xbox One
Сайт игры
Forzamotorsport.net

Никогда не устанем повторять: **Forza Horizon** в первую очередь роскошный фестиваль, и только во вторую — гонка. Жизнерадостные ди-джеи, разнообразная музыка, огромный красивейший игровой мир — все это создает атмосферу торжества.

Переезжая в Европу, самое главное игра взяла с собой: с первых же минут мы оказываемся на настоящем празднике жизни, полном сочных красок и веселья. **Forza Horizon 2** — лучшее средство от осенней меланхолии!

Повторяя пройденное

Первое, что бросается в глаза, — игра изменилась слабо. Но мы совсем не в обиде. Выверенная формула работает: игроки путешествуют, наслаждаются атмосферой и участвуют в соревнованиях. Тут вам и обычные гонки, и дуэли, и испытания на чужих машинах, и исследование мира, и попытки переплюнуть товарища, проехав перед фоторадаром как можно быстрее.

Есть и более необычные вещи. Например, нас аккуратно подталкивают к тому, чтобы чаще фотографировать, награждая за каждое запечатленное уникальное авто. Искать и реставрировать старинные раритеты тоже жутко интересно. Равно как и мчаться на Lancia Fulvia наперегонки с паровозом, петляя по проселочной дороге. Когда победу вырываешь на последних двадцати метрах, идя с поездом бок о бок, — с этим мало что сравнится. А в следующем раунде противником может выступить самолет или несколько десятков воздушных шаров!

Отсутствие значимых новшеств разработчики компенсируют возросшим масштабом всего и вся. Способов занять себя — масса, автопарк на любой вкус, от классики до новеньких суперкаров. Но главное — это свобода. Барьеров больше нет! Если раньше мы могли только любоваться пейзажами, то теперь по ним можно прокатиться. Крушить виноградники, крутить «пончики» и рисовать символы НЛО на цветочных полях — все это не то чтобы сильно преображает гонки, но впечатляет, особенно на бездорожье. Препятствия (а их много!), как правило, замечаешь в последний момент, а скорости из-за малого количества поворотов просто безумные.

Хотя иногда начинает казаться, что все это затеяли не столько ради гонок, сколько чтобы похвастаться красотами. Пейзажи Франции и Италии порой просто завораживают! Широкие поля, леса, горы, морское побережье... А уж как игра выглядит, когда начинается дождь! Из-под колес летят брызги, дорогу не отличить от настоящей, на корпусе машины блестят капельки. Особенно хорош в такие моменты вид из салона: наблюдать за тем, как щетки сметают воду с лобового стекла, можно вечно. Но все это, конечно, только на Xbox One. Версия для Xbox 360 значительно бледнее.

Гастроли поневоле

Что же до самих гонок, то они хороши ровно настолько, на-

Для каждой модели автомобиля предусмотрен свой чемпионат. Так что игру при желании можно пройти даже на каком-нибудь хиленьком хэтчбеке.

В отличие от других гонок, здесь вас ни на секунду не покидает ощущение, что мир вокруг живой.

Вид из салона сделан на твердую пятерку. Особенно это чувствуется, когда идет дождь и начинают работать щетки.

Фоторежим у игры вышел отличный. Жаль лишь, что возможность сбросить свое творчество на какой-нибудь носитель пока не предусмотрели.

сколько нужно. Физика, за вычетом некоторых изменений, досталась игре от старшего брата — **Forza Motorsport 5**. Машина то и дело уходит в занос, нужно вовремя тормозить и выбирать правильную траекторию, что аркадным гонкам не очень свойственно, — баланс между развлечением и симуляцией соблюдается хорошо.

Forza Horizon 2 создана ради вашего удовольствия, но это не значит, что она проста. Уже на среднем уровне сложности противники сопротивляются достойно (хотя, как правило, ближе к середине трассы аккуратно пропускают вас вперед), а на максимальных в дело вступает система Drivatars, наделяющая противников чертами живых игроков. Вся прелесть в том, что противники, кроме внешнего вида автомобилей ваших друзей, копируют и их стиль вождения. Порой, правда, гонка из-за этого превращается в свалку, но иногда угнаться за фантомами друзей бывает действительно трудно.

Социализации разработчики придают огромное значение. Полноценный онлайновый режим, совместные путешествия по миру, возможность вступать в клубы, хвастаться машинами, делиться раскрасками и фотографиями — чего здесь только нет! Нашлось место даже аналогу системы Autolog, постоянно подначивающей бить рекорды друзей.

А еще **Playground Games** сделали все, чтобы ваша машина была уникальна. Тюнинг, правда, не дозволяет того полета фантазии, что был в **Need for Speed: Underground**, — поменять дают разве что бампер и диски, да задний спойлер нацепить разрешают. Но возможностей по раскраске тут куда больше, ваши художественные навыки раскроются на всю катушку. А еще могут пригодиться познания в механике: внутри машины позволяют перебрать и настроить чуть ли не все, от коробки передач и до двигателя. До уровня **Gran Turismo**, правда, не дотягивает, но все равно радует.

Однако радует не всё. Разбросанные по карте соревнования зачем-то заменили привязанными к конкретным местам чемпионатами. Как пройдешь несколько гонок и выиграешь очередной турнир, приходится вместе со стайкой других гонщиков отправляться на «гастроли» в другую страну или город.

С одной стороны, все прекрасно: главные сюжетные гонки всегда рядом, окружение постоянно меняется, а организаторы травят байки, пока вы наслаждаетесь дорогой. Но со временем такой подход приедается.

Вначале каждый чемпионат подкидывает новые типы заездов, радиостанции, сюжетные ролики, но постепенно всего этого становится намного меньше. Сюрпризы заканчиваются, иллюзия сюжета исчезает (в первой игре что-то происходило постоянно), а ближе к концу долгие поездки ради четырех гонок начинают утомлять.

Вот вам наглядное подтверждение того, насколько разнообразный вышел автопарк.

Еще один недостаток, которого не было в первой части, — не очень удобный магазин автомобилей. Машин стало больше, но куда-то исчезло деление по производителям. Раньше мы могли просто выбрать интересующую марку, а теперь всё сгрузили в один раздел, и, чтобы найти, например, Ruf, придется листать почти до самого конца списка. Мелочь, конечно, но обидная.

■■■

Тем не менее Playground Games уже второй раз удалось то, что годами пытаются сделать авторы Need for Speed: создать почти идеальную развлекательную гонку. Она не утомляет игрока, но все же требует определенных навыков. Она завлекает своей волшебной атмосферой и дает почувствовать себя на настоящем празднике. В конце концов, здесь есть почти все, чего требуют от гонок: разнообразные соревнования, отличный саундтрек, огромный автопарк, вид из салона, тюнинг и по-настоящему красивые трассы. Несмотря ни на что, на сейчас Forza Horizon 2 — лучшее, что есть в жанре. ■

Переиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Продолжение взрывного автомобильного праздника удалось: Forza Horizon 2 — почти все, о чем мечтает истый автомобильный фанат. Ну а для всех остальных это изумительное средство от осенней депрессии!

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
9,0
«Великолепно»

ДЕНИС МАЙОРОВ

Голодный детектив

D4

САЙТ ИГРЫ
D4-GAME.COM

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ, ИГРА ОТ SWERY
ИЗДАТЕЛЬ
MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК
ACCESS GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
XBOX ONE

Редкая игра способна по-настоящему сбить с толку. Даже запутанную историю **BioShock Infinite** можно осмыслить с первого раза. Широко раскройте глаза и не давайте ни единой детали ускользнуть от вашего взгляда. Вуаля, все константы и переменные как на ладони.

Но с **D4** этот трюк не пройдет. Она как будто аккуратно накручивает нить событий на карандаш. Виток за витком. Демонстративно, прямо перед вашими глазами. Все логично и прозрачно. Но прежде чем картина сформируется окончательно, карандаш вместе с той самой нитью отправляется прямиком в блендер. Все наши логические цепочки и смелые догадки перемалываются там же. Получившуюся смесь нам сдувают прямо в глаза, спрашивая: «Ну как, понравилось?» И ведь правда понравилось!

ПЕЙЗАЖ, НАРИСОВАННЫЙ ЧАЕМ

Игра поделена на эпизоды и подается в сериальном формате. И для местной истории этот формат подходит идеально. Вы — Дэвид Янг. Бывший полицейский, ныне частный детектив. Вашу жену Пэгги убили несколько лет назад. «Найди Д...» — ее последние слова. Теперь цель вашей жизни — отыскать виновных. Из спутников — бывший напарник да бутылка текилы. Ну и Аманда, пушистая домашняя кошечка. Мур-р.

Банальная завязка, говорите? Может, и так, но ровно до тех пор, пока она не попадет в руки к SWERY. Во что можно превратить не раз, казалось бы, виденную детективную историю, он уже продемонстрировал в **Deadly Premonition**, игре столь же кривой и неудобной, сколь и гениальной.

Что поделать, увлечься содержанием и забыть о подаче — в этом проблема многих гениев. Сколько человек бросили читать «Тайную доктрину» Блаватской, не осилив и ста страниц? Наверняка таковых никак не меньше, чем несостоявшихся философов, так и не постигших «Феноменологию духа» Гегеля. Кому нужны потрясающие диалоги и неординарные сценарные ходы **Deadly Premonition**, если она тормозит даже на консолях и

Йорк Морган в Deadly Premonition много и стильно курил. | Дэвид не менее стильно жует жвачку.

Дэвид (как, похоже, и сам SWERY) реальность видит совсем под другим углом. Так, домашний питомец в его глазах — самый настоящий человек...

...Который, правда, любит посидеть на стареньком телевизоре и после прогулки возвращается с мышью в зубах.

Интерьеры проработаны очень тщательно и пестрят деталями. Но активные предметы чаще всего сразу бросаются в глаза.

стрелять там раз в двадцать труднее, чем в реальной жизни?

Хотя чего уж там, частенько высокий порог вхождения — вовсе не случайность. Но не в случае с D4. Вроде бы привычный и знакомый point'n'click-квест, избавившийся к тому же от лишних элементов вроде бездонного рюкзака, набитого яичной скорлупой, гаечными ключами и пакетиками чая, которые потом придется применять на очередном совсем не очевидном активном предмете. Играть в D4 удобно, как тебе такое, а, Зак?

Более того, шанс проникнуться игрой есть даже у совсем уж убежденных казуалов, которые дальше **Kinect Sports** библиотеку Xbox-игр не листают. D4 можно пройти от начала и до конца, используя только Kinect. Скажу больше, так ее и нужно проходить. Своими руками ощупывайте предметы и своим голосом задавайте вопросы собеседникам — только так вы станете Дэвидом. А не став Дэвидом, вы историю не поймете. Став — тоже не поймете (не с первого раза уж точно), но хотя бы прочувствуете.

Для особо ленивых есть режим «зрения». Касаетесь пальцами висков, словно медиум, и все активные предметы подсвечиваются, как по волшебству. Такие удобства в игре от SWERY, честно говоря, шокируют.

БЫТИЕ И ВРЕМЯ

Для сыщика важна любая деталь. Даже самая крохотная, самая незаметная. Дьявол в мелочах — волос, упавший с головы преступника на месте преступления, может выдать его с потрохами побыстрее болтливых подельников. Тщательный осмотр всего и вся — основа D4, основа твоей работы, Дэвид, ты же сыщик, черт возьми. Самые простые предметы могут пробудить воспоминания о дне, когда погибла Пэгги. А воспоминания делают истину все ближе. Прошляпишь что-то важное, и все пойдет совсем по другому руслу. Может, оно и к лучшему, но и проблем своей невнимательностью нажить тоже можно. Особо наблюдательные получат доступ к «дополнительным делам». Дела эти бывают самыми разными — иногда нужно просто поболтать с кем-нибудь подольше, а может, придется ловить летающие в салоне самолета листочки клевера.

Но и о человеческих нуждах забывать не стоит. Чтобы взаимодействовать с предметами, нужно есть. Любое активное действие (открыть ящик стола, проткнуть воздушный шарик, завести беседу) сокращает полоску усталости, а восстановить ее можно только сытным бутербродом, пакетиком орешков или банкой фасоли в томатном соусе. Устанешь слишком сильно — «взорвешься», и придется начинать сначала. Найти еду можно, например, в холодильнике. Ну, или купить у Аманды. Откуда у кошки еда? С улицы приносит; ты-то, Дэвид, за порог лишний раз не выходишь.

Но бывают и совершенно особые предметы. На дороге такие не валяются, и в руки они попадают только тогда, когда придет время. Ты их зовешь памятками, «memento». Они позволяют отправиться в прошлое, увидеть события своими глазами, стать их участником и даже повлиять на них. Это побочный эффект от пули в голове, которую ты получил в тот самый день, когда погибла Пэгги, чувствуешь, как шрам чешется? Но течение времени и его парадоксы предугадать трудно. События, места и люди могут в любую минуту перемешаться самым неожиданным образом. Принимай это и продолжай идти к своей цели. Прошлое возможно изменить.

Произносить варианты ответов в диалоговых сценах удобно — ярко выраженный русский акцент Kinect не помеха.

■■■

Проработанные интерьеры, живые диалоги, удачный саундтрек... Впечатление от Deadly Premonition чуть-чуть подпортило бедное звуковое сопровождение, но в D4 разработчики исправились. Удачное сочетание мягких клавиш, слегка подгруженных гитар и живых ритмов навевает воспоминания то о подростковых аниме-сериалах, то о легких детективных фильмах. Даже ирландский панк-рок в активных сценах пришелся к месту.

С другими атрибутами тоже все в порядке, даже необходимость постоянно жевать бутерброды, запивая минералочкой, и копаться в гардеробе здесь работает на единую цель — с головой затянуть вас в мир игры. Уже спустя десять минут вы неизбежно начнете ассоциировать себя с Дэвидом. А уж для него-то все местные странности — вещь вполне привычная. Перестанут они отталкивать и вас, начнут восприниматься как яркие штрихи, дополняющие картину и придающие ей глубину и самобытность.

Но гораздо важнее то, что D4 хороша не только как без малого гениальная вещь «в себе», но и именно как игра. Удобный, приятный квест с интересным и неординарным наполнением. Этого мы от SWERY и ждали, верно, Зак? ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

D4 очень сложно понять. Но теперь в запутанной истории хотя бы ничто не мешает копаться. А диалоги, актерская игра, визуальный ряд и работа со звуком и музыкой в любом случае произведут приятное впечатление, как бы сильно вы ни запутались в местной истории. Тем более что распутаться она еще успеет — пока доступно всего два эпизода, остальные подоспеют позже.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

9,0

«ОТЛИЧНО»

НЕТРОНУТЫЙ ЛЕД

ЖАНР
СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ
EA SPORTS
РАЗРАБОТЧИК
EA CANADA
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4
САЙТ ИГРЫ
EASPORTS.COM/NHL

ВАЛЕРИЙ РОМАНОВ

Другие ключевые серии линейки **EA Sports** успешно перебрались на консоли нового поколения, а вот появление **NHL** на PS4 и Xbox One решили отложить — **NHL 14** вышла только на старых платформах и на старом движке. Возможно, Electronic Arts решили повременить с обновлением своего флагманского хоккея из лучших побуждений, но, похоже, что лишнего года им тоже не хватило, — познакомившись с **NHL 15**, хочется только вернуть ее на доработку.

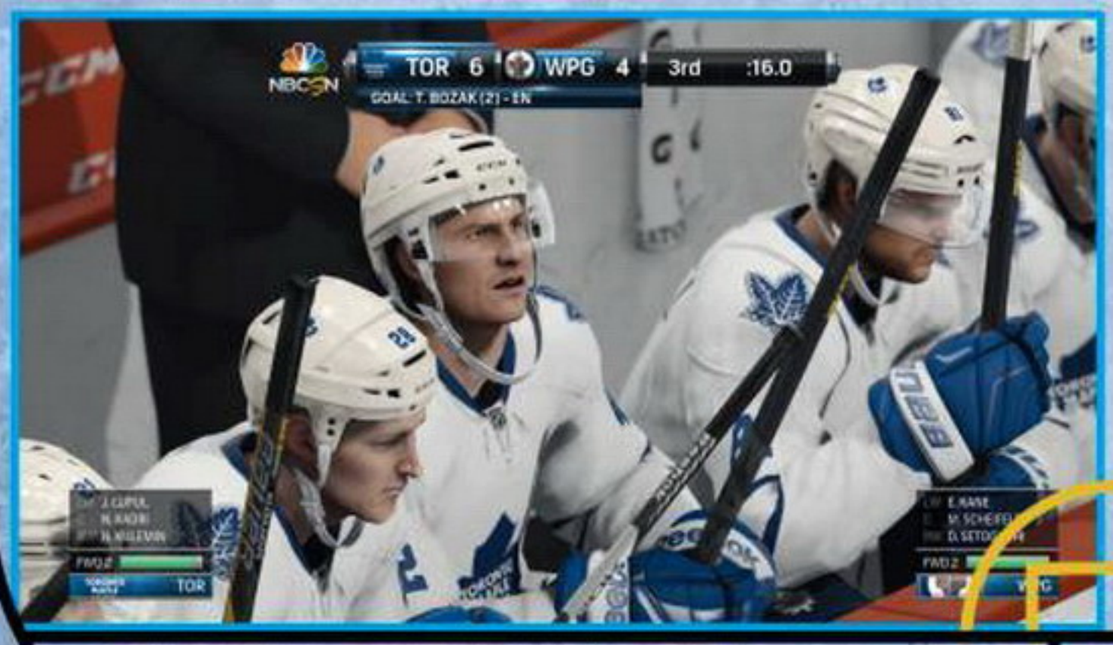
ВООДУШЕВЛЯЮЩЕЕ НАЧАЛО

В том, что касается визуальной части и игровой механики, обновление однозначно не прошло даром. В первые минуты игры ощущения от нее испытываешь действительно особые: матчи теперь еще больше похожи на реальную хоккейную трансляцию. Каждый из них предваряется реальной съемкой стадиона и выступлением живых комментаторов NBC Sports Network Майка Эмрика и Эдди Ольчика, которые, совсем как в настоящей телетрансляции, делятся мнениями об игроках и о том, как пройдет игра. Благодаря тому, что картинку наконец-то подтянули до стандартов нового поколения, переход от реальной съемки к виртуальной почти не заметен, так что смотрится все очень органично.

Новый движок, новые модели и прочее — в техническом плане NHL наконец-то догнала **FIFA**. Главное, что бросается в глаза, — это болельщики. Теперь они полноценные участники действа: их много, они детально прорисованы и анимированы, показывают таблички с именами любимых хоккеистов или клубов, гримасничают, стремятся засветиться перед камерой. На ход игры, правда, не влияют, но атмосферу задают подобающую.

Но визуальной частью дело не ограничилось. Сразу же заметны перемены в поведении шайбы: отныне она моделируется как отдельный физический объект, не привязанный к движениям игроков. Благодаря этому возможны совершенно фантастические финты — например, однажды шайба случайно срикошетила от лезвия конька одного из игроков и угодила в ворота!

Еще веселее стали стычки между игроками, отныне просчитывающиеся в реальном времени. Смотрите, к примеру: делает один игрок спокойно передачу, а проезжающий мимо противник решает провести силовой прием. Но первый хоккеист оказывается быстрее, второй не успевает за его маневром, теряет равновесие, падает, да еще и товарища за собой утягивает. Так команда соперников на пару драгоценных секунд лишается двух игроков и упускает отличную возможность перейти в контрнаступление. Раньше в NHL такое было не провернуть.



ЛИЦА ИГРОКОВ УЖЕ СОВСЕМ КАК НАСТОЯЩИЕ.

КОММЕНТАТОРЫ, СНЯВШИЕСЯ НА ФОНЕ «ХРОМАКЕЯ», ОТЛИЧНО ВПИСАЛИСЬ В ТРЕХМЕРНОЕ ОКРУЖЕНИЕ.

НАПОЛОВИНУ ПУСТ

Но ради всего этого пришлось многое пустить под нож. В EA уже обмолвились, что собираются постепенно вернуть с патчами большую часть вырезанных режимов, но пока в NHL 15 нет львиной доли «старых знакомых»: EA Sports Hockey League, GM Connected, Winter Classic и Live The Life и других. А те, что пережили резню, сильно пострадали от ограничений. В серии FIFA тот же Ultimate Team развивается, а в NHL 15 он чуть ли не в худшем положении, чем год назад: ничего нового не появилось, зато пропали турниры и возможность играть с друзьями (сам онлайн, к счастью, остался).

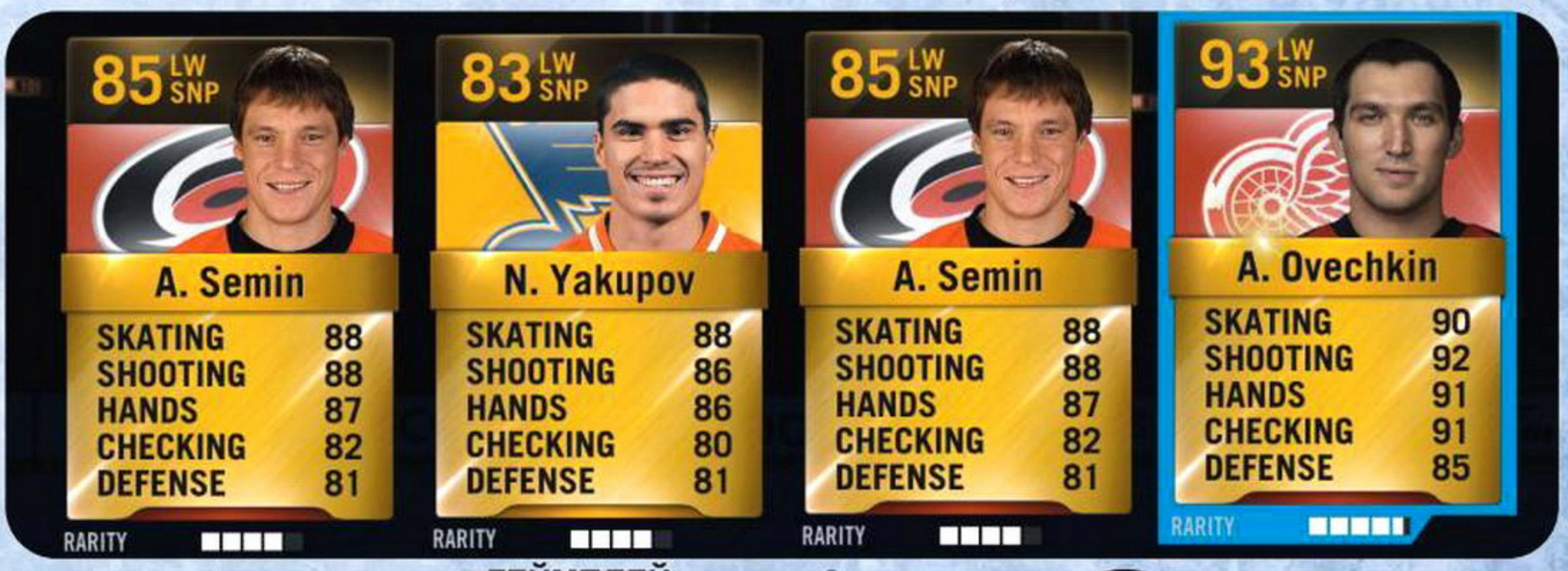
В Be A Pro, где вы играете за собственноручно выращенного молодого хоккеиста, сильно ограничили редактирование игрока и его экипировки, а его самого сразу же передают одному из клубов НХЛ, на что никак нельзя повлиять. Кроме того, отчего-то стало нельзя пропустить моменты, когда вы отсиживаетесь на скамье ожидания, — приходится смотреть весь матч со стороны. И тренерские подсказки из этого режима тоже исчезли.

Не обошлось без потерь и в других областях. Вместо большого лицензированного саундтрека с песнями от разных групп здесь несколько не слишком интересных фоновых композиций, а свой плейлист подключить нельзя. Урезали редактор: больше нельзя менять внешность и характеристики игроков, создавать новые команды тоже не позволяют. В режиме тренировки почему-то не получается сыграть за вратаря. Из итогов матча пропали любимые многими тройки лучших игроков. Есть и чисто технические проблемы: иногда, например при поиске игроков на аукционе, меню ощутимо притормаживают. Не смертельно, но весьма и весьма раздражает.

■■■

NHL 15 как будто не закончена: нет многих уже, кажется, обязательных режимов, а старые обрезали по самые гланды. Новые технологии здесь к месту, и их давно ждали, но все же стоило ли так спешить и еще до старта регулярного сезона НХЛ выпускать игру, которую придется доводить до ума не одним патчем? Объясняются потери тем, что у разработчиков банально не хватило времени, — перенос игры на новый движок и технические новшества съели все ресурсы. Решено было не выпускать игру с недообкатанными фишками, а просто убрать то, что может повлиять на ее стабильность. Но EA обещают вскоре вернуть режим плей-офф, подсказки тренера в Be A Pro, представление MVP, драфт в Be A GM и много что еще.

А пока NHL 15 удручающе пуста, и первого впечатления от новой механики не хватает, чтобы пожелать задержаться здесь надолго. Предыдущий выпуск предлагает не просто больше, анеизмеримо больше возможностей. ■



РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ ●
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ●

ГЕЙМПЛЕЙ 8
ГРАФИКА 9
ЗВУК И МУЗЫКА 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7

РЕЙТИНГ **6.5** «СРЕДНЕ»

Дебют NHL на PS4 и Xbox One получился странным — улучшив основную хоккейную механику, EA пожертвовали множеством важных вещей, лишь бы успеть в срок. Поклонники серии сразу заметят отсутствие любимых режимов, хотя новичкам до этого, скорее всего, не будет дела.

ДОЖДАЛИСЬ?

ВАЛЕРИЙ РОМАНОВ

МЕССИ СНОВА МОЛОДЕЦ

FIFA 15

FIFA
Official Licensed Product

ЖАНР
СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР, ФУТБОЛ
ИЗДАТЕЛЬ
EA SPORTS
РАЗРАБОТЧИК
EA CANADA
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
EASPORTS.COM/FIFA

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Quad 2,4 ГГц, 4 Гб, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel I5 3,4 ГГц, 8 Гб, 2 ГБ видео

В **FIFA 14** разработчики глобально обновили техническую базу, а в новом выпуске взялись и за детали. Футбол в **FIFA 15** проработан уже почти до мельчайших мелочей. Анимация подачи мяча, подготовка к пенальти, пробежки до кромки поля для проведения замен — порой кажется, что деталей в игре даже чересчур много. Но со временем они перестают бросаться в глаза, и складывается общая, весьма приятная, картина.

ТАКТИЧЕСКИЕ УДОБСТВА

Мы все отлично знаем, что такое FIFA от **Electronic Arts** и чем она заслужила нашу любовь. И даже если кажется, что из года в года она остается, по сути, прежней, то дьявол кроется в деталях. Поэтому давайте сразу перейдем к тому, что разработчики в новом выпуске изменили и отполировали.

Прежде всего, в FIFA 15 подправили работу с составом: мы выбираем и меняем игроков прямо на графике футбольного поля, а их данные отображаются шестиугольником, как в **Pro Evolution Soccer**. Замены стали удобнее и понятнее: нажимаете одну кнопку, и игра показывает вам все подходящие варианты.

В дополнение к выбору амплуа игроков появилось отдельное меню где гибко настраиваются индивидуальные действия: можно усилить игру на флангах или сделать приоритетными оборонительные приемы для полузащиты. Работают такие штуки вполне эффективно.

В матче же теперь можно переключаться на игрока, с которым вы решили взаимодействовать. Допустим, вы хотите подать угловой, но вашего одноклубника пасет чужой защитник. Берете под контроль своего футболиста, резко отводите его от «опекуна» и удерживаете кнопку для навеса, чтобы он спокойно пробивал по воротам.

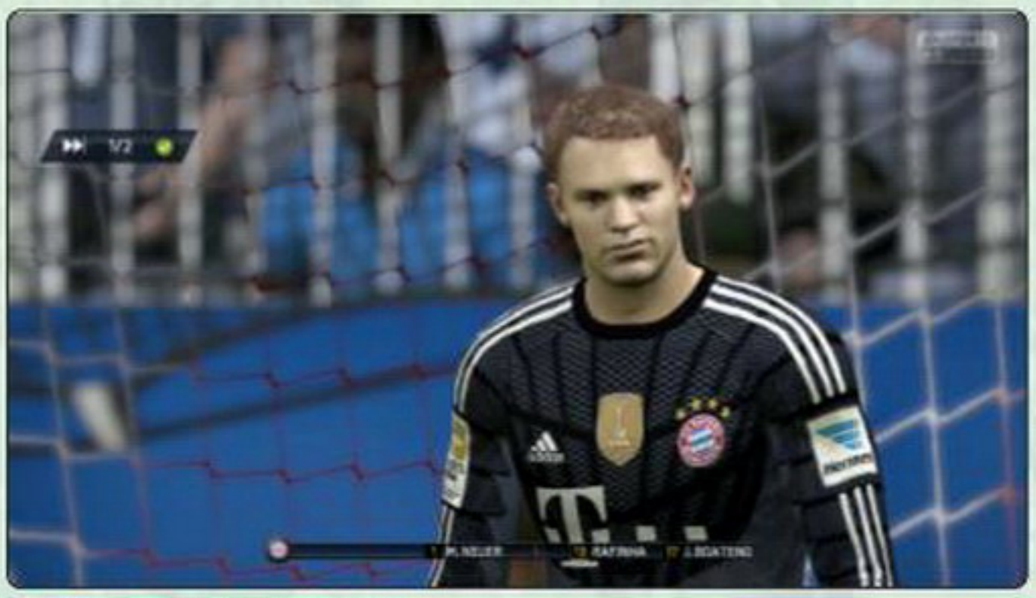
А ваши вратари, в свою очередь, теперь могут подозвать игрока к себе или же направить всю команду на другую половину поля. Правда, пока лучше действовать согласно ситуации, с помощью старых добрых кнопок направления.

Что особенно важно, в новой версии симулятора ликвидировали проблему с невероятно точным навесом на игрока через комбинацию L1+треугольник / LB+Y, и куда меньше успеха приносят постоянные навесы с флангов в штрафную. В FIFA 14 такой трюк чуть ли не каждый раз приводил к голу. Без такого читерства наконец-то вернулось чувство соперничества и азарт поединков на виртуальных полях. Во всяком случае до тех пор, пока игроки-экспериментаторы не найдут очередной фокус.

ДУХ СОРЕВНОВАНИЯ

Меню немного переработали, но основа — выбор между квадратами и их перелистыванием — осталась прежней. Однако в окне Ultimate Team, как и раньше, приходится выполнять много лишних действий. Сильнее все-

Здесь компактно расположено все, что нужно знать о любимом клубе.



Игроков вы узнаете сразу, в этом отношении проблем на новом поколении нет.

Можете стать настоящим Моуриньо и поставить «автобус» у своих ворот — FIFA 15 это позволяет.

го досталось Match Day Live, где акцент сделали на вашем любимом клубе. Вы увидите всю реальную статистику команды, ленту новостей про нее и следующий матч с предложением сыграть его самому. Но клуб можно менять, так что режим по-прежнему функционален.

Арена тоже осталась, хотя повторы больше не показываются, а возможности ее минимизированы. Тем не менее, практиковаться в трюках и проверять, насколько хорош тот или иной футболист в деле, все так же удобно.

Что забавно, даже с новым движком игроки не перестали казаться неуклюжими. Обработка анимации не всегда плавная, а футболисты иногда застревают друг в друге, хотя большую часть времени движок Ignite справляется с работой достойно. Но процесс идет, вратари научились ловить мяч не однотипными бросками в стороны. У голкипера почти на любой ваш удар найдется нужная анимация.

Благодаря соглашению EA Sports по английской Премьер-лиге в FIFA 15 лицензированы все двадцать стадионов клубов АПЛ, все речевки и кричалки болельщиков записаны с настоящих матчей, для почти идеального сходства разработчики отсканировали около двухсот лиц футболистов АПЛ. Представление матчей в FIFA 15 происходит как в трансляциях английской Премьер-лиги.

Обласканный всеми режим Ultimate Team продолжает серьезно меняться. Теперь можно взять в аренду футболиста, посмотреть на его игру в двух матчах в своем составе и потом решить, будете ли вы его покупать или попытаете счастье в наборах.

Так сделали ради баланса между командами игроков. Еще до выхода игры предрелизную версию режима Ultimate Team могли скачать те, кто сделал предзаказ, и начать открывать наборы. Уже в десятом дивизионе онлайнового сезона вам могут попасться готовые золотые составы. Победить их с бронзовым составом из вашего первого набора почти нереально, наберитесь сперва сил в одиночных режимах. А если вы играли в Ultimate Team на FIFA 14, игра вам подбросит пару дополнительных наборов с карточками.

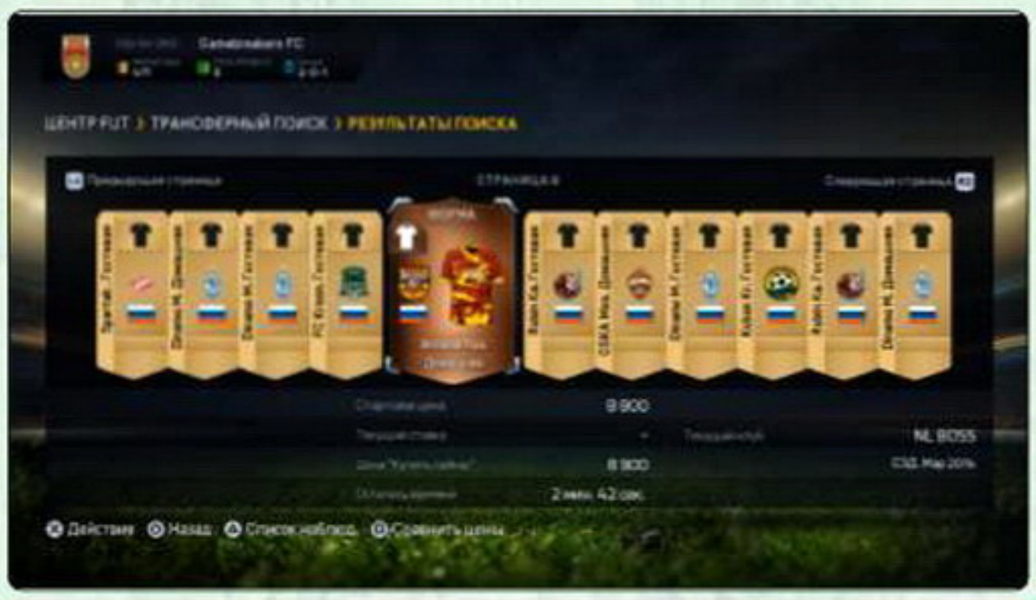
Еще из нового: в режиме сезонов теперь можно выбрать один клуб, развивать его, при желании — поменять между матчами. После каждой игры нам позволяют сразу запустить поиск следующего соперника. Быстро, удобно, работает как надо.

В режиме отработки навыков для новичков появился отдельный этап с тремя задачами, где игрок постигает азы. Ко всем навыкам прилагается супер-испытание, пройти которое гораздо сложнее. Пока мало кто обращает на этот режим внимание, но если вы и ваши друзья любите дотошно изучать игровые механики, то здесь можно застрять надолго.

■■■

FIFA медленно, но верно становится лучше. Уже не важна оживленная конкуренция между сериями. Вопли недовольных людей в стиле «зачем нужна очередная игра про Месси» тоже, по большому счету, уходят в пустоту — FIFA 15, во-первых, академически правильный спортивный симулятор. Во-вторых — единственная возможность поиграть в современный и хороший виртуальный футбол. ■

В режим сезонов теперь можно играть почти без остановки: после окончания одного матча почти сразу же начинается следующий.



Даже футболки в UT порой стоят столько, что придется сначала сыграть больше десятка матчей.

Собирать составы теперь еще проще: нужных игроков можно тут же купить.

- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
- **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**
- **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**
- **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

Дождались?

Новая версия FIFA 15 расширяет возможности игрока как на поле, так и за его пределами.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

Рейтинг «Мании»:

8,5

«ОТЛИЧНО»

Жанр
Художественная инсталляция
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Honeyslug
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PS3, PS4, Vita
Сайт игры
hohokum.playstation.com

Антон Данкий

HOHOKUM

ВСЕ КРАСКИ ЭТОГО МИРА

Hohokum — не совсем игра. Скорее это интерактивное средство для быстрого снятия стресса, нормализации пульса и артериального давления. Если угодно — художественная инсталляция. В ней нет никакого скрытого смысла, равно как и сюжета как такового, а геймплей здесь проще пареной репы. Единственная задача, которую Hohokum ставит перед собой, — привести вас в полнейший аудиовизуальный восторг.

Змейка летела, хвостом махнула...

Мы играем за разноцветную летающую... вроде бы змейку. Она умеет летать, а также летать быстро и летать медленно — с управлением и элементарными принципами взаимодействия с миром (чтобы что-то заработало, к нему нужно подлететь) разберется даже трехлетний ребенок. Но что делать дальше, никто объяснять не станет — вас просто выпустят в мир. Здесь нужно просто летать, наблюдать за происходящим и получать от этого удовольствие. Результат не так важен, как процесс. По идее.

Хотя на самом деле цель в Hohokum все-таки есть. На каждом уровне есть еще одна змейка, похожая на нашу, и ее нужно освободить, выполнив определенное действие. Какое именно, никто не говорит, догадывайтесь сами.

Hohokum побуждает вас экспериментировать и наблюдать за тем, как отзывается мир на ваши действия. Например, в одной из локаций вы попадаете на залитый солнцем пляж. Из бара доносится ненавязчивая музыка, чудаковатые человечки греются на песке. Некоторые запрыгнут на нашу змейку, как только вы к ним подлетите, — таких пассажиров надо развезти по пунктам назначения. Кого-то нужно сбросить в бассейн, кто-то сам спрыгнет над водной горкой и со счастливым визгом понесется вниз.

...а потом мы находим портал и оказываемся в мастерской гончара. На полках расставлены вазы и горшки. Что будет, если пролететь мимо них? Проверяем. Изделия летят вниз и бьются — пользы никакой, зато ремесленник очень расстроился и пронзительно всхлипнул. Стыдно!

Hohokum почти целиком состоит из таких вот малозначимых, но милых моментов. Вы никогда заранее не знаете, приблизят ли они вас к цели, поэтому приходится пробовать, пробовать и пробовать. Прогулка на огромном желтом слоне, медитативный заплыв по морским глубинам в сопровождении мириад рыбок, дремучий лес, полет в ночном небе с «зажиганием» звезд, искусная аллюзия на классическую «Змейку»... Hohokum — это прежде всего калейдоскоп событий, которые просто... происходят. И за ними очень приятно наблюдать.

Где же эта кнопка?

Наблюдать за происходящим на экране хочется не отрываясь. Визуальный стиль у Hohokum потрясающий, с музыкой все тоже очень хорошо — расслабляющий электронный саундтрек настроением напоминает о **flOw**.

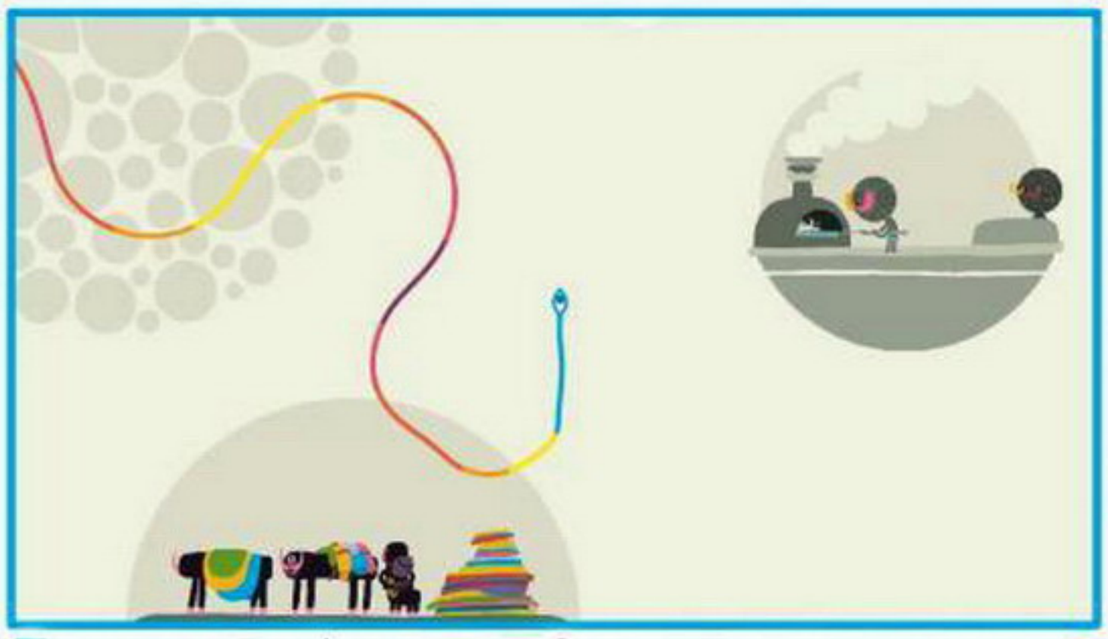
А вот с игрой как таковой клеится не всегда. Транс прерывается, когда вы раз за разом возвращаетесь в уже посещенные места в поисках зацепок. Вместо того чтобы наслаждаться зрелищем, приходится прочесывать локации ради того крохотного рычажка, что позволит вам продвинуться дальше. И в этом нет ничего веселого.

Освободив всех сородичей, вы сможете вернуться в уже посещенные места и продолжить путешествие. При повторном прохождении игра предложит облететь все уровни и найти сто пятьдесят «штук, которые положено собирать». Свобода действия и приятное исследование оборачиваются нудным поиском... хоть чего-нибудь, что позволит продвинуться дальше.

■■■

Сколь бы прекрасен ни был труд художника-минималиста Ричарда Хогга и его команды, по-настоящему все это впечатляет только в первый раз. Hohokum не до конца соблюдает баланс между самозабвенным дурачеством и внятным прогрессом (что когда-то получилось, например, у **LocoRoco**) и не использует свой изобразительный потенциал целиком. Hohokum не слишком долговечна, хотя и невероятно приятна в течение первой пары часов. ■

Такого гудного скринача можно было бы встретить в мультике Хаяо Миядзаки



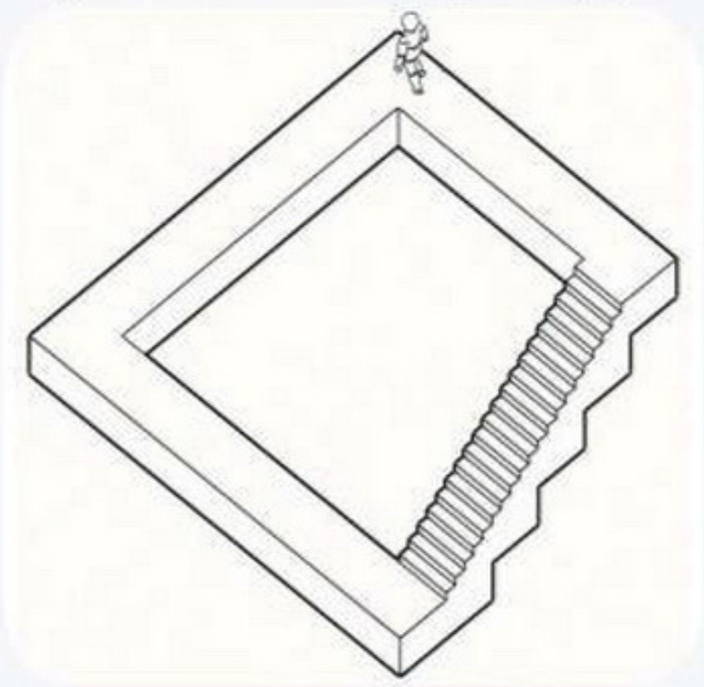
Поехали к работягам. Один из них снаряжает в дорогу бычков, а наверху готовят пиццу

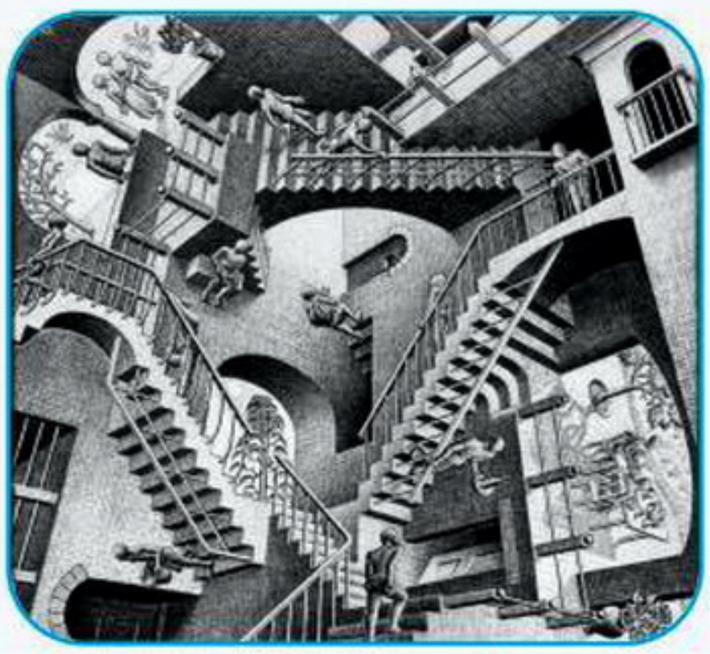
АВТОРСКИЙ ПОЧЕРК

Три игры с узнаваемым художественным стилем

Echochrome — Мауриц Эшер

Головоломка **Echochrome** целиком вдохновлена имп-артом — направлением в живописи, где изображают так называемые «невозможные фигуры». Это особый вид оптических иллюзий: фигура кажется проекцией трехмерного объекта, но при внимательном изучении можно заметить противоречия в соединении ее элементов. Куб Эшера, бесконечная лестница Пенроуза — они создают иллюзию невозможности существования таких фигур в трехмерном пространстве. Тем не менее вот они, прямо перед нами.





Искусство создателей подобных оптических иллюзий вдохновило разработчиков Echochrome. Дело шведского художника Оскара Рутерсварда и нидерландского графика Маурица Эшера теперь живет в видеоигре. Каждый уровень Echochrome — это переплетение невозможных фигур. По ним путешествуют человечки, как в **Lemmings**. Они должны добраться из одной точки в другую. Напрямую мы ими не управляем, решаются головоломки через изменение ракурса камеры. Например, если сместить «объектив» так, что стена, которая раньше виднелась где-то вдалеке, закроет недостающий кусок моста, то условный человечек сможет совершенно спокойно по нему пройти. Именно на таких заигрываниях с оптическими иллюзиями построено около сотни задачек.

Half-Life 2 — Виктор Антонов

Half-Life 2 не нуждается в представлении. Не последнюю роль в становлении игры как культурного феномена сыграло художественное направление — заслуга Виктора Антонова, арт-директора проекта. Как раз благодаря его воображению мы смогли окунуться в City 17 с его причудливой архитектурой и технологией. Многие задумки и эскизы так и не попали в финальную версию игры, но иконические образы вроде восточноевропейских домиков, роботов-треножников и зловещих металлических шлемов бойцов ГО остаются в памяти навсегда. После Half-Life 2 Антонов ушел из **Valve** и спустя несколько лет придумал такой же мрачный и неповторимый стиль **Dishonored**. Сейчас художник работает над онлайн-боевиком **BattleCry**, и все три игры внешне неуловимо похожи друг на друга.

Ni No Kuni — Studio Ghibli

Ni No Kuni — беспрецедентный случай, когда в создании проекта непосредственное участие принимала целая мультипликационная студия. Да еще какая — **Ghibli**, икона японской анимации, подарившая миру такие шедевры, как «Унесенные призраками» и «Ходячий замок». Результатом этого сотрудничества стала потрясающая во всех смыслах jRPG, которая вполне могла бы запросто сойти за очередной мультик Хаяо Миядзаки или Исао Такахаты, — на одну только анимацию потратили пять лет, а саундтрек написан главным композитором Ghibli Дзё Хисаиси и исполнен токийским филармоническим оркестром. Словом, если вы еще не знакомы с Ni No Kuni, то мы настоятельно рекомендуем.

Фестиваль поклонников Мэри Поппинс в самом разгаре.

В морской пучине полно губок, рыбок, осьминогов и всякого планктона.

Реиграбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

Дождались?

Hohokum неповторима. Это яркий и безмерно добрый театр эмоций, в котором важен прежде всего сам процесс, а не результат. Но порой здесь слишком легко заплутать, и, если с вами это случится, вся магия стремительно растает.

Геймплей	7
Графика	10
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

7.5

«ХОРОШО»

ЖАНР
Гонка
ИЗДАТЕЛЬ
Sony
РАЗРАБОТЧИК
Evolution Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PS4
САЙТ ИГРЫ
driveclub.eu.playstation.com

DRIVECLUB

КЛУБ ОДИНОКИХ СЕРДЕЦ

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

С видеоигровыми гонками происходят пугающие вещи. Самый зависимый от технологий жанр с приходом этих самых технологий превратился в вегетарианскую нудятину. В **Need for Speed: Rivals**, **GRID 2**, **Forza Horizon 2** — играх, которые в той или иной степени противопоставляются научной глубине, скажем, **Gran Turismo**, — интереснее рассматривать, как блики играют на капоте, чем заниматься всем остальным. Гоночные игры сегодня обслуживают тех, что в детстве любил поставить на полку реплику красной Lamborghini и восхищаться ее ослепительным блеском, но совершенно не заботятся о тех, кому больше нравилось кинуть булыжник на хрупкую модельку из ларька или проверить, утонет ли она в воде. В уходящем консольном поколении месилась грязь и летели искры только у Evolution Studios, авторов **MotorStorm**. Сегодня, когда мощность PlayStation 4 позволяет месить грязь и пускать искры еще эффектнее, эти же самые люди предлагают размеренную, если не сказать чопорную автопрогулку по фотографиям из журнала National Geographic.

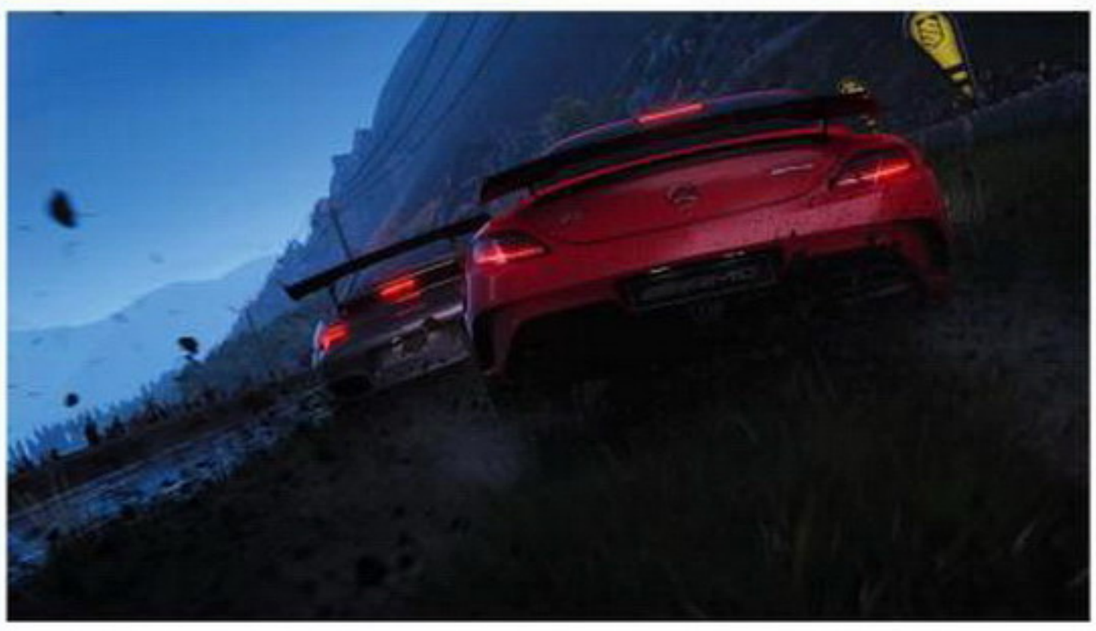
Hey Jude

Если MotorStorm заставляла ненавидеть всех вокруг, то DRIVECLUB настаивает на крепкой дружбе. Для того чтобы играть хорошо, придется собрать группу из шестерки живых гонщиков, дотошно подбирать оттенок под эксклюзивную раскраску для ваших автомобилей, повышать общий рейтинг и стремиться на верхние строчки таблицы, а в перспективе — участвовать в крупных командных мероприятиях. Социальный опыт здесь навязывают, даже отдельные машины можно заполучить только сообща.

Это здорово, но не работает по двум причинам. Во-первых, сбоит сеть. Разработчики уже заявили, что из-за проблем с серверами им пришлось задержать бесплатную версию игры для подписчиков PS Plus; в другой ситуации это бы показалось смешной отмазкой, но когда DRIVECLUB выпадает из онлайна чаще, чем все другие игры для PS4, вместе взятые, — охотно веришь. Во-вторых, эта гонка в принципе не предназначена для того, чтобы делить ее с друзьями, — играть нужно одному, причем желательно, чтобы у вас при этом разрывалось сердце от печали. В другой реальности DRIVECLUB была бы не видеоигрой, а пронзительно трогательной картинкой в паблике «Мысли и чувства», где-то между мудростью «если любишь, отпусти» и глубокими текстами про кофе и сигареты зимой на подоконнике. Главное впечатление: вы один на дороге, ночь, и через стену ливня виднеются горы, будто на открытке. Все почти как в **Project Gotham Racing**, только с романтичным пафосом вместо спортивного остервенения. Авторы пропагандируют любовь к машинам на уровне коллекционирования фантиков Turbo, когда вы толком не знаете ни марок, ни моделей, ни характеристик, но вам хочется стать взрослым, сесть в красивое авто и увидеть мир.

Don't make it bad

Щемящей меланхолией DRIVECLUB напоминает ранние выпуски Need for Speed, и это сошло бы за комплимент, если бы тут



Не соблазняйтесь такими кадрами: стоит чуть съехать с дороги, как игра начнет на вас кричать, а через несколько секунд телепортирует на трассу.

Перед началом каждой гонки игра предлагает перекрасить вашу машину в попугайский узор.

Лучше всего авторам дается непогода — дождь, снег и туман.

Одна из самых зрелищных трасс проходит в окрестностях Твин Пикса.

Каждый заезд предваряется сценкой, в которой ваш гонщик сурово садится за руль.

было интересно ездить. Но как автосимулятор игра не работает на всех уровнях. Пытается строить сложное лицо, строго штрафует за срезы на дороге и включает раздражающий таймер, стоит чуть скатиться с трассы, но не предлагает интересной физики. Все машины (кажется, сплошь европейские) управляются более-менее одинаково — одинаково разгоняются и тормозят, одинаково жужжат, одинаково стукаются о бордюры и одинаково безупречно вписываются в повороты. Карьера вообще цепочка из скучнейших событий: съездили в несколько точек мира, стали известнее, открыли несколько новых автомобилей, в конце — важный заезд, но то, что он важный, можно понять только по названию. Сегодня едем одни и бьем рекорды за круг, завтра — в компании компьютерных зануд, послезавтра — снова одни. Никто не пытается бросить вам вызов. В режиме карьеры к вам не могут внезапно подключаться другие игроки (получается только сравнивать чужие результаты со своими, как в системе Autolog), а запрограммированные соперники от старта и до финиша по-британски невозмутимо движутся красивым рядом, как утята на пешеходном переходе, и, кажется, искренне недоумевают, когда вы пытаетесь агрессивно прорвать линию.

DRIVECLUB не то чтобы принципиально делает что-то неправильно, но она и не пытается ничем удивить. Здесь нет озорства Forza Horizon 2, никто не заставит обогнать поезд или самолет. Заезды на время, дрифт, соревнования — это слишком стандартная, слишком общая гоночная программа, и она никак не мотивирует вас двигаться вперед. В итоге ты все-таки движешься, но только ради картинок на фоне. Evolution рисуют природу, будь то индийская провинция или суровое высокогорье, живо и величественно, без кричащих прикрас. И потрясающе работают с деталями: когда темно, горят фонари и в дали неожиданно вспыхивает фейерверк, игра напоминает глянцевую рекламу шоколадных конфет. Если вы почему-то скучаете по пошлому неону и подростковой неудержимости **Need for Speed: Underground**, вам лучше держаться подальше.

■■■

DRIVECLUB многое делает — вернее, многое не делает — в пику современным жанровым стандартам. Не трясет перед вашим носом связкой ключей, чтобы вам стало весело, не поощряет за каждое движение, да и вообще, кажется, старается не нарушить вашу задумчивую позу. Кататься тут на машинах — как в шестнадцать лет сидеть в автобусе у окна, когда в наушниках играет Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band, по стеклу стекают капли, мимо проносятся люди, дома и деревья, а вы размышляете о том, что любовь зла, а мир несправедлив. И это даже по-своему прекрасно, но не очень понятно, зачем для этого всего нужна отдельная дорогая видеоигра. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Экзистенциальная гонка, которая вместо спортивного азарта пробуждает желание закутаться в плед на всю жизнь.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 6
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7

РЕЙТИНГ

6,0

«СРЕДНЕ»

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЛЮБЯТ ТЕРПЕЛИВЫХ

Gauntlet

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Gauntlet — игра родом аж из 1985 года, когда миром правили аркадные автоматы. Собравшись вчетвером в игровом зале, игроки выбирали себе по персонажу и принимались за очистку подземелий от монстров и золотых залежей. А в конце каждого раунда мерялись счетом: кто больше набил и награбил, а кто всю игру только и делал, что умирал, тратя жетон за жетоном.

У Gauntlet было много продолжений. Последнее, сравнительно неудачное, вышло на PS2, после чего владельцы франшизы решили забыть все, что накрутили на серию за последние двадцать лет, и сделать ремейк первой части — сначала на Nintendo DS. Не вышло, проект закрыли. Теперь очередь за ПК.

На разработку подрядили студию **Arrowhead**, которая пару лет назад отгремела адовым волшебным котлом под названием **Magicka**. Кто как не они знает толк в совместном истреблении монстров?

НА ВОЙНЕ КАК НА БОЙНЕ

Классическая Gauntlet переехала с автоматов на ПК (странно, что не на консоли, но, возможно, это дело ближайшего будущего), а жетончики воскрешения теперь не покупаются в кассе, а добываются прямо в игре: справа вверху есть особая шкала, которая заполняется по мере убийства монстров. Актуально это, правда, только на высоких уровнях сложности, на низких число воскрешений не ограничено. Но имейте в виду — в Gauntlet приятнее всего играть именно на Hard.

Механика боя отныне разная для каждого из четырех персонажей. Варвар-воин — самый бесхитростный. Машет топором, расшвыривая противников, и лучше всех держит удар. А поскольку здоровье само не восстанавливается, вынужден постоянно искать, чем бы подкрепиться.

Валькирия устроена посложнее. У нее есть щит — прикрываться от атак, и копье — разить врагов издали. Щит тоже можно метать, подражая Капитану Америка, но в деле это умение используется редко. Эльф-лучник обычно держится позади, методично посылая стрелу за стрелой, словно заправский пулемет. А если наткнется на большое скопление врагов, может бросить им под ноги бомбу, разом очищающую большую площадь.

И наконец, маг — самый интересный с точки зрения геймплея персонаж, с головой выдающий происхождение игры. Если помните, в Magicka группа из четверых волшебников творила заклинания, комбинируя стихии. Холод с водой образовывал лед, вода с огнем — пар, и так далее. Но если в Magicka компонентов было восемь (девять, считая пар), то в Gauntlet их осталось три. Соединять их можно лишь попарно: чистый огонь позволит плеваться шариками пламени; огонь с молнией превратится в

Маг Мерлин — самый полезный персонаж в Gauntlet. Он способен и себя защитить, и напарников поддержать. В значительной части успех партии зависит от того, насколько хорошо маг владеет девятью навыками, устроенными примерно как чары Invoker из Dota.

На собранное золото можно купить декоративную экипировку и активируемые предметы. Последние ценны, но воспользоваться ими получается нечасто — нужны специальные расходники.

Уровни со Смертью генерируются случайным образом, чтобы вы не знали загодя, куда бежать от убивающей с одного удара жницы.

шар побольше и помощнее; лед с огнем усеет пол шипами...

Комбинаций вроде и немного, а освоить игру за мага не так-то просто. Темп очень высокий, в пылу сражения соображать, что к чему, обычно некогда. Играть за мага сажают самого опытного из команды, и от него больше всего зависит.

ПРИВЕТ, МЫ ОПЯТЬ ТУТ

Проходить игру можно и в одиночку, но незачем. Gauntlet — игра в первую очередь командная и без троих друзей теряет львиную долю очарования. Тем более что тут можно не только помогать, но и вредить по мелочи. Например, первому подъедать всю еду на карте. Или вообще уничтожать провизию под ехидные комментарии вроде «лучник напал на жареную курицу, он явно что-то задумал!» (это тоже было на автоматах и произносилось едким металлическим голосом синтезатора речи). А уж обобрать павшего товарища, присвоив все его золото, — вообще святое дело.

Ну а главная борьба тут разворачивается за корону, время от времени появляющуюся на уровне. Тот, кто первый нацепит ее на себя, получит немалый прирост к очкам. Но стоит хоть раз дать себя задеть монстру, как корона слетит, и ею тут же попробует завладеть кто-нибудь другой. Испытание жадностью проходит далеко не всякий. В погоне за золотом группа часто забывает, что тут в общем-то надо с монстрами драться, и гибнет в полном составе под натиском расплодившейся нечисти.

С виду Gauntlet очень напоминает **Diablo 3**. И неспроста: авторы первой Diablo вдохновлялись, среди прочего, первой же Gauntlet. Но «на ощупь» они все-таки очень разные. Совершенно другая механика боя, иная скорость происходящего... А самое главное, пожалуй, — это возможность проиграть. Нынче ведь игры специально делают такими, чтоб игрок лишний раз не расстраивался. И добыча ему падает строго своя, которую никто другой подобрать не может. И контрольные точки расставлены густо, чтоб в случае гибели не слишком далеко бежать.

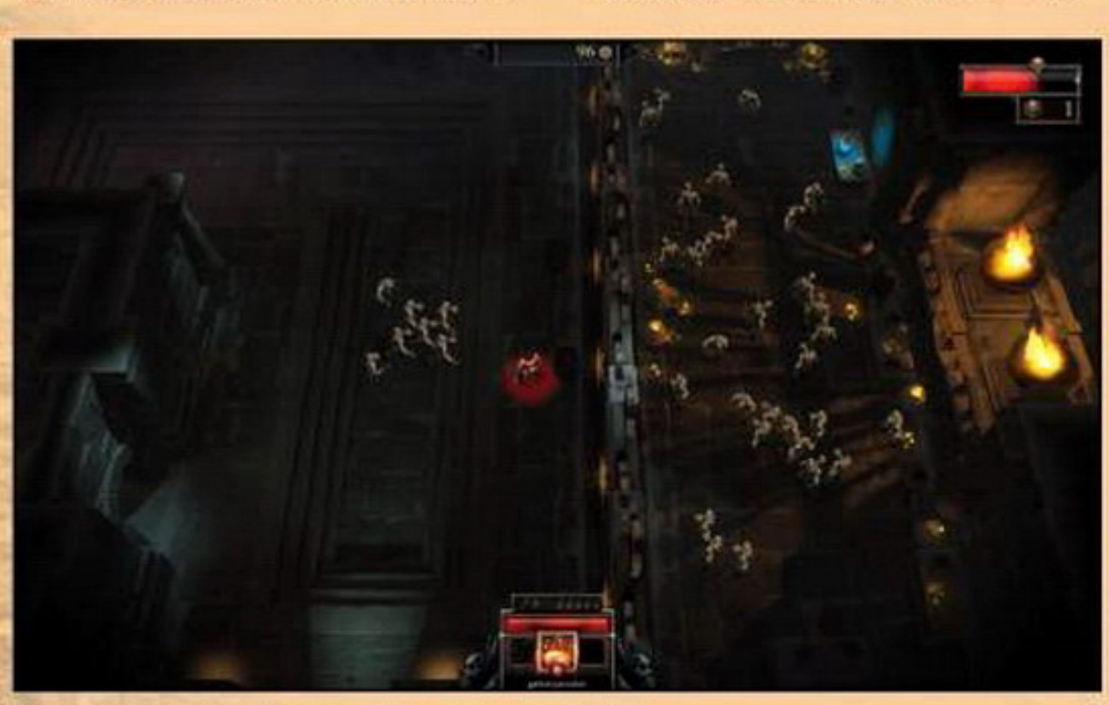
Здесь же добычу забирает тот, кто первым до нее добрался, а если кончились жетоны воскрешения, уровень «покойнику» придется начинать сначала. Никаких поблажек, сплошной вызов — мало действовать эффективно в команде, нужно и о себе не забывать. Ведь собранное золото можно между миссиями потратить в магазине. На новую экипировку, например. Или так называемые «реликвии», по сути — дополнительные умения сверх стандартного набора, очень мощные, но расходующие бутылочку с маной при каждом применении.

В чем можно упрекнуть Gauntlet, так это в однообразии. Чаще всего задача сводится к тому, чтобы как можно быстрее уничтожить кристаллы вызова, вокруг которых появляются враги. Конечно, есть и боссы, и уровни, где за группой гонится неубиваемая Смерть, но в промежутках все равно приходится заниматься одним и тем же — разбивать кристаллы, прежде чем монстров станет слишком много.

Но если проходить игру не в один присест, а сессиями по паре подземелий за вечер, ее хватит надолго. Подземелья с нежитью сменятся паучьими пещерами; те, в свою очередь, — огненными локациями с кучей ловушек. На «легком» уровне весь путь — не более чем прогулка. Зато на тяжелом Gauntlet превращается в испытание, которое под силу преодолеть только хорошо сработавшейся команде.

■ ■ ■

Gauntlet постеснялась слишком далеко отойти от канонов, поэтому при игре в одиночку кажется жутко однообразной. Но как хардкорный кооперативный **Crimsonland** она просто прекрасна. Главное — не играйте на низкой сложности! ■



Никто не запрещает проходить Gauntlet в одиночку. Но это скучно и неоправданно сложно.

Типичное кровавое месиво Gauntlet. Добро пожаловать в фэнтезийный аналог Crimsonland.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Кровавый и беспощадный (на высокой сложности) кооператив на четверых игроков. Резать гоблинов в одиночку строго воспрещено.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

ЖАНР
ФАЙТИНГ
ИЗДАТЕЛЬ
NINTENDO
РАЗРАБОТЧИКИ
SORA LTD., BANDAI NAMCO, NINTENDO
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
3DS
САЙТ ИГРЫ
SMASHBROS.COM

Я ТРЕБУЮ ИСПЫТАНИЕ ПОЕДИНКОМ

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

Огнедышащий покемон Чаризард, почему-то окрашенный в мерзкие болотные цвета, подбирает световой меч и бьет по лицу принцессу Зельду. Та улетает и взрывается сверхновой где-то за пределами экрана под аккомпанемент лучшей мелодии из **Mega Man 2**. Так выглядит рядовая, предельно скучная ситуация в **Super Smash Bros.**, самом безумном внешне и самом продуманном внутри файтинге. То, что во времена Nintendo 64 было немного неуклюжим экспериментом работавшего над **Kirby** геймдизайнера Масахиро Сакурая, в эпоху Wii стало самым продаваемым файтингом поколения, даже удачно возрожденные **Mortal Kombat** и **Street Fighter** остались далеко позади. Потому что Рю и Саб-Зиро дерутся с предельно серьезными лицами, — гораздо веселее, когда сражаются Марио и Соник.

БЕШЕНЫЙ БЫК

В России в Super Smash Bros. по понятным причинам почти никто не играл, хотя это самая честная и самая чистая видеоигра. В новом выпуске нет даже псевдосюжетного мусора, только концентрированные сражения. Разбавленные, впрочем, режимом, где вы бегаете по лабиринту, выбиваете из самых случайных статистов (вплоть до летающих миног из **Kid Icarus: Uprising**) бонусы и тем самым повышаете свои характеристики. Но в конце — все равно смертельный бой самых узнаваемых видеоигровых персонажей. Пул бойцов выдающийся. Первых — как Пакмена или Линка — знают все; вторых — как Пита, Фокса или NES-аксессуар с названием R.O.B. — знают многие; третьи — как второплановые герои **Xenoblade Chronicles** или **Fire Emblem** — здесь как будто бы для массовки,

В онлайн-режиме «Ради славы» особые правила: пауэрапов нет, арены статичны. Если коротко, это клуб для сумасшедших профессионалов и туда лучше не заглядывать.

Если два игрока по итогам боя набрали одинаковое количество очков, разыгрывают дополнительный раунд, где каждый из них начинает со счетчиком урона в 300% и улетает в небо от малейшего прикосновения.

Во время пауз герои всегда замирают в самых нелепых позах.

В игре два Линка. Один — традиционный, другой — мультяшный, из The Wind Waker и ее продолжений на DS.

но дерутся они не хуже и проработаны не меньше.

Первые десять, пятьдесят или сто раз разобраться в происходящем будет непросто. Розовый шар Кирби исчезает в пасти лупоглазого жука из **Pikmin**, занимающего половину арены. Кит погружает вопящего Луиджи на дно океана. На Пикачу неожиданно падает танк, Мегамена сбивает с ног большой мотоцикл, а потом всех начинает терроризировать парящий в воздухе пиксельный ковбой. В кульминационный момент в центре вырастает супермозг из **Metroid** и лучами смерти запускает всех присутствующих в космос. Конец. Чтобы без подготовки разглядеть среди этого парада темных сил собственно драку, нужно долго и напряженно всматриваться в экран.

Как и в случае с **Mario Kart**, за напускным хаосом тут скрывается идеально придуманная и собранная механика; в этот раз, чтобы привести такую гору контента к единому знаменателю, Сакураю даже понадобилась помощь **Bandai Namco**. Super Smash Bros. может показаться запутанной человеку, слишком привыкшему к традиционным файтингам, но базовые правила простые. Бьются от двух до четырех героев. У каждого персонажа есть простой удар и особый. Атаки складываются в несложные комбо и мутируют в зависимости от контекста: например, если вы бьете в полете или одновременно с ударом зажимаете стик вверх-вниз-вбок. Есть блок, специальные увороты, захваты и еще множество мелочей, которым можно научиться только с опытом. Что особенно важно, никаких полосок жизни нет. Врага нельзя забить до смерти, но можно выбросить за пределы экрана — там он детонирует спецэффектом, а вам начисляют очко. При этом персонаж, которого серьезно побили (насколько серьезно, подскажет шкала с процентами), улетает в небо гораздо стремительнее. В новой версии боевая система серьезно не изменилась, но выросли скорости — даже неповоротливые гиганты вроде Боузера стали активнее.

КУЛАКИ ВО ТЬМЕ

После того, как вы выучите все приемы нескольких ваших любимых бойцов, обнаружится, что этого недостаточно, нужно учитывать и много других переменных. Во-первых, происходящее на арене, и здесь авторы особенно изобретательны. Вращаются платформы, горит огонь, проносятся машины, рушится земля под ногами, течение в реке уносит вдаль, а иногда на ваших глазах перестраивается вся архитектура вокруг. В мире **WarioWare** вас заставляют то прятаться от дождя, то ломать каменную глыбу, а на арене по мотивам пикточата Nintendo DS (такая арена и правда есть) можно случайно запутаться в пролетающих мимо дельфинах.

Во-вторых, пауэрапы: на карту постоянно сыпется реквизит. Можно подобрать молоток из **Donkey Kong** и разбросать всех за один удар. Можно схватить покебол и призвать себе помощника. Можно бросить бомбу кому-нибудь в лицо, взять электрическую плеть или даже метко запустить в шею врагу золотую пчелу — последнее гарантирует вам лишнее очко.

Когда арены, разбросанные по ним бонусы и спецприемы самих бойцов перемножаются, в скромных декорациях игры разворачивается пиротехнический театр абсурда — как если бы Эжен Ионеско вырос в Японии и сидел на героине. Дидди-Конга замуровали в домике, принцессу Пич вбили в асфальт, Йоши словил животом ракету, потом экран перекрывает восторженная собачка из **Nintendogs**, всюду летят стрелы и пушечные снаряды, а в конце все, наконец, умирают… чтобы через секунду переродиться и снова пуститься в торнадо сюрреализма.

Но даже под такими сверхзвуковыми нагрузками Super Smash Bros. остается умным и тонким файтингом. Это единственная игра жанра, которая работает сразу на всех уровнях. Там, где в Street Fighter новички скучно обмениваются простейшими ударами, Smash Bros. развлекает трюками и фокусами. Там, где у Mortal Kombat кончаются приемы, Smash Bros. сбрасывает вам на голову непонятную винтовку. Так, где в **Virtua Fighter** ветераны угрюмо выстраивают сложные тактические комбинации, Smash Bros. просит одновременно следить и за рушащейся колонной, и за процентами урона у ваших врагов, и за брошенной в углу саблей. К этому все еще сложно привыкнуть, но мультяшная драка про Марио и его друзей по зрелищности, накалу, техничности и непредсказуемости оказывается гораздо ближе к настоящему спорту, чем все прочие, предельно при этом напыщенные, выступления в жанре.

■■■

А теперь некоторые важные детали. Четвертая часть Super Smash Bros. — первая игра в серии, которая появилась на портативной платформе. Понятное желание выпустить игру на 3DS обернулось ожидаемыми проблемами: управление не самое комфортное, зрелищная буффонада теряет в красках на экране чуть больше почтовой марки, а вместо грандиозных турниров на телевизоре — четыре фрика, уткнувшиеся в карманные устройства. Но тут принципиальны даже не отдельные неудобства, а общий грандиозный масштаб игры. В **Super Smash Bros. Brawl** можно начать играть в 2008 году и толком не закончить до сих пор: на освоение всех персонажей, арен и приемов уходит много времени. Настолько же подробно погрузиться в игру на 3DS — через короткие сессии, в метро и кафе, без GameCube-контроллера — едва ли получится.

Упакованная в карман Super Smash Bros. остается отличной игрой, но про декабрьскую Wii U-версию, отличающуюся не только размерами экрана, но и содержимым, придется разговаривать отдельно. Впрочем, бледный Чаризард бьет Зельду по лицу под музыку из Mega Man 2 уже сейчас — и оставаться в стороне как-то некрасиво. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая игра в жанре не слишком комфортно чувствует себя на карманной консоли, но не потеряла в главном — в азарте, динамике и свирепом безумстве.

ГЕЙМПЛЕЙ	10
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

Алексей Сигабатулин

MURASAKI BABY

Улыбка до ушей

Жанр
Платформер
Разработчик
Ovosonico
Издатель
Sony Computer Entertainment
Мультиплеер
Нет
Платформа
PS Vita
Сайт игры
ovosonico.com

Murasaki Baby очень странная. Ее мир похож одновременно на детский кошмар и на безумный трип Эдварда Гори (или Тима Бертона). Мрачные пейзажи в кислотной палитре, гротескные персонажи и главная героиня — маленькая девочка с трогательным бантиком на голове и чудовищным оскалом во весь... лоб. Вам, кстати, придется это чудо опекать. Уж что выросло.

Мурасаки («лиловая» по-японски) просыпается в своей комнате, не обнаруживает рядом маму и отправляется на поиски. Ну а в процессе девочке понадобится ваша помощь. Она и сама не красавица, но вокруг нее творится такое, что ни в сказке сказать, ни пером описать: по уровням летают маленькие скрепки с крылышками, на фоне покачиваются щупальца, летающие платформы с глазами томно охают, когда вы их переворачиваете... Выглядит все это одновременно жутко и завораживающе.

Мир полон странных шорохов, стонов и тревожных мелодий. Общаться словами здесь не любят и полагаются исключительно на невнятные вздохи и крякания. Единственным исключением стала главная героиня — да и та ограничивается несчастным «mommy!». И ваша задача в этом зоопарке предельно проста: взять Мурасаки за руку и бережно провести по всем уровням, разыскивая пропавшую родительницу.

Приготовьтесь к тому, что про кнопки, курки и крестовину на время придется забыть, — управляется Murasaki Baby исключительно сенсорами вашей PS Vita. Прикладываете палец к экрану, хватаете Мурасаки за руку и ведете ее по локации. В зависимости от вашего рвения подопечная может медленно перебирать ногами или же нестись во весь опор. Главное — не перестараться. Потянете слишком сильно, и девочка упадет на землю, а вы разочаруетесь в себе как в человеке.

Проведя пальцами по задней панели консоли, вы изменяете фон уровня, придавая окружению особые свойства. Например, в одном из «измерений» далеко на заднем плане стоит гигантский кролик. Тапаете по экрану — он прыгает и вызывает землетрясение, расчищающее завал на вашем пути.

Или, допустим, перед вами оказывается овраг, на дне которого — странного вида лодка. Меняем фон, вызываем дождь, и уровень воды поднимается. Прыгаем в лодку, снова меняем фон и вызываем ветер, переносящий нас на другой берег.

На каждом уровне свой набор фонов с разными свойствами, и потому правила постоянно меняются. Эта механика смотрелась бы весьма выигрышно, оставь разработчики маломальский простор для экспериментов, но на деле эффективное решение — иными словами, то, которое ведет хоть к какому-то результату, — всегда только одно. Murasaki Baby очень тщательно срежиссирована, головоломки и их решения строго отмерены — и это одновременно ее достоинство и недостаток.

Как бы то ни было, препятствия здесь не столько для того, чтобы заставить вас поломать голову, сколько для того, чтобы вы чувствовали свою причастность к происходящему. Murasaki Baby — это больше интерактивный мультик, чем сложная логическая игра.

Радоваться знакомству с местными порядками мешают только технические оплошности. Во-первых, любопытная схема управления далеко не всегда работает во благо. Порой приходится не только тащить девочку за руку, но и придерживать воздушный шарик, попутно переворачивая консоль, меняя фон и активируя способности. В такие моменты просто физически невозможно рассмотреть, что происходит на экране. К тому же девочка далеко не всегда реагирует на ваши указания с первого раза.

Другая проблема — баги. Игра спокойно может выкинуть вас в главное меню и отказаться загружать сохранение, а главная героиня — внезапно остановиться и ни в какую не идти дальше. Таких проблем ожидаешь от какой-нибудь Greenlight-беты из Steam, но никак не от маленькой консольной игры.

■ ■ ■

Однако Murasaki Baby стоит того, чтобы закрыть на эти досадные мелочи глаза. Эта игра — очень правильная притча о дружбе, взаимопомощи и родственных узах, которая изо всех сил прикидывается сюрреалистической хоррор-сказкой. И играть в нее весьма увлекательно. ■

Красный фон хорошо отпугивает врагов, но и героине от него не по себе. Приходится буквально силком тащить ее по уровню.

В благодарность за помощь обитатели странного мира откроют вам проход на следующий уровень.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Короткая, шероховатая, но однозначно запоминающаяся сказка про ужасную девочку и еще более ужасный мир вокруг. Не та игра, ради которой стоит купить PlayStation Vita, но отличная находка для тех, у кого «Вита» уже есть.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Евгений Баранов

HACK'N'SLASH

Бинарная боль

Жанр
Ролевая игра, симулятор программиста
Издатель и разработчик
Double Fine Productions
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
hacknslashthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
1.7 ГГц Dual Core, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2,2 ГГц Intel Core 2 Duo, 3 ГБ, 1 ГБ видео

Мы всегда уважали **Double Fine** за саркастическое чутье: мало кто умеет так грамотно язвить на тему шаблонов и условностей ролевого жанра (**The Cave**) или целых музыкальных направлений (**Brutal Legend**). **Hack'n'Slash** — это подколка в адрес проектов в духе **The Legend of Zelda**, но, вы не поверите, от объекта насмешки в ней не осталось почти ничего! Ни боевки, ни ролевой системы. Разве что симпатичная двумерная картинка с видом сверху. Чисто юридически игра непроходима вовсе. Что же с ней делать? Взламывать и читерить!

Hack'n'Slash не пытается морочить нам голову. Хоть наша героиня Элис щеголяет длинными эльфийскими ушами, а в друзья к ней набивается красная «капелька»-спрайт, все фэнтези тут трещит во швам в первую же минуту. О, какой знатный меч, давайте разрубим решетку! Бац — и нет меча, рассыпался; зато есть великанский USB-штекер. Втыкаем его в дверь, меняем false на true — и путь свободен.

Диковинное орудие идеально подходит к разъемам, имеющимся у всякого живого существа в игровом мире (да и у многих предметов). Зачем махать нагайкой, если любая сволочь легко поддается настройке? Притом настройке со вкусом: почему бы не снизить урон до нуля? Или сделать отрицательную скорость? Просто переключить систему «свой-чужой» и натравить какую-нибудь черепашку на ее же собратьев? Несколько переменных величин у каждого из врагов дают неплохой простор для баловства. Жаль, подопытных маловато.

Однако Double Fine, словно догадываясь об этом досадном упущении, вовремя смещает акцент. Элис попадает в плен к волшебнику Кристо, дальновидному мерзавцу, который догадался-таки запереть бунтарку в камере без двери. Оттуда ее вытаскивает другой маг, на этот раз добрый, бескорыстный и невидимый. Элис надевает шляпу всевидения — и Hack'n'Slash второй раз переворачивает все вверх дном.

Рисованный мир разделяют четкие линии дорог, преград и хитбоксов, у врагов проявляется зона видимости, а всякий объект получает техническую запись. Мы еще глубже заглядываем в код игры! Борьба с прихвостнями Кристо становится рутиной: стражники легко обходятся, дичь из внешнего мира «отключается» заученным порядком команд. В крепости Кристо есть несколько интересных головоломок — хоть они и поддаются взлому, но требуют традиционного решения, как в любом квесте.

Кульминации хулиганство Double Fine достигает, когда героиня отыскивает особую лупу. Которая — о, ужас! — позволяет забраться в алгоритмы и изменить там все переменные к чертовой матери! Например, настроить численные значения в формуле так, чтобы сразу все сегменты моста проявлялись по нажатию кнопки. Для любого мало-мальски подкованного в программировании человека такие задачки — находка. Какая еще игра даст сама себя перекраивать?

Другое дело, что алгоритмы под конец игры далеко не так просты, удобны, а тем более понятны. На изучение программирования уходят годы, а Hack'n'Slash проходится за пять часов. За последние пару часов вы должны быстро уяснить тонну всевозможных команд, виды ссылок и зависимость между значениями. Без подготовки это о-очень сложно. Поэтому ключевая фишка, на которую Double Fine явно возлагали надежды, станет сущим кошмаром для обывателя.

Великая сила превращает геймплей в сплошное программирование без сна и отдыха. Интересный процесс, спору нет, но порой он становится монотонной работой, а об исходной задаче как будто забываешь.

■ ■ ■

Смелая попытка Double Fine раскрыть тайны закулисья компьютерных ролевых игр явно удалась, но их преследуют вполне очевидные проблемы. Как умаслить неподготовленного игрока? Что делать, если он не любит решать сложные технические задачи? Создатели понадеялись, что их фирменное остроумие, яркий дизайн и энергичная музыка перевесят занудность поздних этапов Hack'n'Slash. Что ж, и такое бывает. Зато малая продолжительность игре скорее в плюс. ■

Крепостная стража — пожалуй, лучшие жертвы для опытов. Наделите одного из них силой Халка и скоростью Флэша. Только не забудьте сменить BAD на GOOD!

Ассортимент действий узок. Переставлять местами команды и писать новые никто не разрешает — и без того вольница такая, что голова кругом.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Hack'n'Slash намертво привязана к личным качествам и навыкам играющего: знаком ли он с азами программирования и любит ли эксперименты ради экспериментов. Если нет — это остроумная, но малопонятная приключенческая игра; если да — уникальный тренажер для мысли.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....9
ГРАФИКА:.....7
ЗВУК И МУЗЫКА:.....7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....5

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Подготовил Артем Малышев

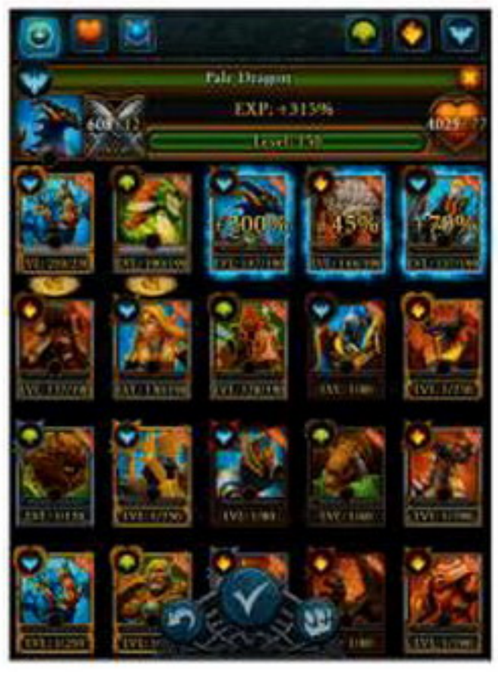
ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

ETHERLORDS

■ ***Платформа:*** *iOS* ■ ***Цена:*** *бесплатно* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

Мир развалился на части. Вы — один из демиургов. Встречаете маленькую девочку Виту, и она узнает в вас избранного, способного все восстановить. Для этого придется отбирать у других демиургов материю и понемножку складывать из нее земную поверхность.

В русском App Store **Nival** не рискнула переводить название **Etherlords** на русский. На Западе это название носили легендарные ниваловские «**Демиурги**» — прекрасный гибрид пошаговой стратегии а-ля «Герои» и карточной игры вроде **Magic: The Gathering**. Судя по словам разработчиков, мобильные Etherlords — не столько продолжение или перезагрузка, сколько «игра, вдохновленная классикой». Странно только, что от классики тут осталось всего ничего: наименования трех рас («гринписовцы»-виталы, утонченные кинеты и суровые хаосы) да название ключевого ресурса — эфир.



В Etherlords две основных составляющих: головоломки, очень отдаленно напоминающие о **Triple Town**, и сражения. Бои проходят почти автоматически, от вас требуется лишь раз в пять-шесть секунд активировать способность одного из бойцов и время от времени менять их местами — если боец стоит на знаке, соответствующем его расе, следующее его действие получит огромный бонус.

Попутно вы находите и улучшаете новых монстров. Увы, ничем особо веселым, кроме условного азарта коллекционирования, это не оборачивается. Чтобы боец накапливал опыт, ему нужно скормить несколько других бойцов, но в итоге он просто станет крепче и будет больнее бить. Простая линейная прокачка без открытий и неожиданностей.

Мобильные Etherlords — развлечение незатейливое, но и спрос с нее небольшой. Она очень красивая, нетребовательная, удивительно демократичная в плане монетизации, и играть в нее сможет даже ребенок. Казалось бы, пускай себе живет, — но все же от игры с названием «Демиурги» ждешь совсем, совсем не этого.

Что-то подсказывает — мы об этом еще поговорим.

SPYMASTER

■ ***Платформа:*** *iOS* ■ ***Цена:*** *бесплатно* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

Spymaster — это пошаговая стратегия про тайные операции времен Второй мировой. Масштабы театра шпионских действий впечатляют: на игровом поле умещается вся Западная Европа и кусочек Северной Африки. Но по ощущениям игра больше напоминает уютную оцифрованную настолку.

Вы играете за шефа разведки и командуете операциями из лондонского штаба под звуки приемников, морзянки и всякой кабинетной суеты. На огромном столе с картой стоит чашка чая и лежит сигара, а все, что нам надо делать, — двигать карточки с агентами, отправлять приказы и ждать результата.

Приказов не так уж много — ездить по стране, вербовать местных, связывать города в информационную сеть и совершать налеты на немецкие объекты. За отведенное количество ходов нужно выполнить несколько заданий, не привлекая внимания инспекторов гестапо.

Вроде бы незамысловато и даже скучно, но постепенно в игре нарастает напряжение, будто в настоящем триллере про шпионов. Пока вы передаете разведданные, например, из Рима, гестапо выходит на след вашей шпионской сети в Париже. Вы понимаете, что это займет инспекторов на достаточное количество ходов, и жертвуете людьми, чтобы агенты могли спокойно выполнить основное задание. Игра за такие фокусы никак не наказывает, зато у вас останется полное ощущение того, что бедные парижские партизаны пали жертвами подковерных интриг.

А может быть и так: лучший агент попадает в плен, а ходов хватит либо на завершение миссии, либо на его спасение. Агенты измотаны, гестапо вот-вот всех поймает. Игра подсчитывает вероятность успеха спасательной операции и заявляет, что шансов почти нет, но вы все равно даете отмашку выручать своего. В этот момент кажется, что весь штаб на самом деле нервно курит и панически смотрит на карту в ожидании радиограммы.

Вот так Spymaster без графики, экшена и миллионных бюджетов генерирует для вас одни из лучших шпионских историй в играх за последнее время.

BIOSHOCK

■ ***Платформа:*** *iOS* ■ ***Цена:*** *479 руб.* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

В то время как другие старые игры прихорашиваются для повторного выхода в свет, **BioShock**, наоборот, смывает макияж. Руководство **2K** отдало iOS-версию в руки китайского отделения, и те, будто живодеры из пыточного порно, безжалостно вырезали динамическое освещение, тени и красивые эффекты, грубо налепили поверх интерфейса виртуальные кнопки и кое-как заставили это работать на планшетах и телефонах.

Этот жестокий эксперимент еще раз показал, что BioShock — отменная игра, поскольку даже после такой варварской операции она не превратилась в тыкву. Ведь осталось самое главное — безупречный дизайн уровней и сложная драматическая постановка.

Но это не отменяет того, что на iOS игра усохла до состояния мумии. Рациональной причины играть в нее именно здесь нет. BioShock выглядит значительно хуже, чем на других платформах, управление в ней рассчитано на мутантов с тремя большими пальцами на каждой руке, а проходить ее короткими «мобильными» сессиями в метро попросту не подобает. Авторы этого творения не слишком задумывались об адаптации под портативный формат — тут даже сохраняться приходится вручную, а на мобильных системах, постоянно путешествующих из рук в сумку и обратно, это форменное издевательство.

Возникает ощущение, что BioShock перетащили туда, просто чтобы всех удивить. Глядите все, BioShock на мобильниках — будущее уже настало! Осталось только понять, зачем оно нам в таком виде. В мобильной **XCOM** от той же 2K куда больше смысла.

CHRONOLOGY

■ ***Платформа:*** *iOS* ■ ***Цена:*** *99 руб.* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

Если бы платформеры были школьниками, **Chronology** оказался бы таким очкариком-мечтателем, который освобожден от физкультуры и читает книжки, пока одноклассники прыгают через козла. Он нетороплив, отлично нарисован, и его полоса препятствий требует не отжимания на виртуальных кнопках, а работы головой.

Некий милый старичок видит сон о конце света, после чего просыпается среди мрачных развалин и обнаруживает, что потерял память. Вспоминает только, что был изобретателем, открыл новый вид энергии и сделал машину времени из карманных часов. Часы, слава богу, валяются неподалеку, и одним нажатием кнопки героя можно перемещать между прошлым, где все пока хорошо, и будущим, где все уже плохо. Чуть позже к нам присоединяется говорящая улитка, умеющая останавливать время, ползать по стенам и катать на спине.

На скачках по измерениям тут построены головоломки. Например, можно посадить дерево в прошлом, чтобы в будущем забраться по нему на уступ. Напоминает прошлогоднюю **The Silent Age**, но требует больше ловкости, как в **Guacamelee**, когда в одном прыжке надо пару раз быстро переключиться между измерениями, чтобы преодолеть, скажем, пропасть. Каждая головоломка будто сделана вручную и продумана до мельчайших деталей. Некоторые места можно пройти совершенно невозможным способом, а потом понять, что решение было элементарным.

Красочные пейзажи сменяются унылыми декорациями и наоборот. После видишь плавно анимированную ускоренную перемотку. На спецэффектах явно не экономили, что редкость для мобильных проектов. И в целом Chronology получилась очень качественной.

ДАЙДЖЕСТ

Онлайн

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

СЕНСАЦИЯ

ТИТАН — ВСЕ

Ой!

Аналитики оценивают потери Blizzard очень примерно — от 50 до 140 миллионов долларов. Другие издатели бы выпустили абы что, лишь бы вернуть хоть что-то, но для Blizzard репутация важнее.

Самой большой новостью индустрии ММО стало признание главы **Blizzard** Майка Морхейма: таинственный проект **Titan**, призванный прийти на смену **World of Warcraft**, отменен. Известие получилось шокирующим. Как так отменен? После семи лет разработки? И что же теперь будет? Эти и многие другие вопросы повисли в воздухе без ответа, однако кое-что прояснить мы все-таки сможем.

Прежде всего стоит отметить, что Titan так никогда и не был анонсирован. Сведения об игре раскрыл Бобби Котик, когда Blizzard находилась в затруднительном положении и надо было укрепить веру акционеров в перспективность компании. Сосредоточившись на World of Warcraft, Blizzard забросила все прочие направления, что вызвало беспокойство игрового сообщества. Ни одной новой игры с 2004 по 2010 год! Сплошные дополнения к WoW. Да и вышедший затем StarCraft 2 показался всем довольно посредственным, утвердив злопыхателей во мнении, что Blizzard «сдулась» и больше ничего из себя не представляет.

Titan стал морковкой для инвесторов, символом будущего Blizzard и успешно использовался в таком виде все последующие годы. Однако затем надобность в нем отпала. Вышла сверхуспешная **Diablo 3**, затем не менее успешная **Hearthstone**, готовится к релизу **Heroes of the Storm**. Blizzard перестала считаться только лишь «создателем WoW», компанией с единственной игрой. И на очередной конференции для инвесторов было объявлено, что Titan умер.

Постойте-постойте! Неужели вся затея с Titan была фикцией, созданной лишь для укрепления имиджа компании? Разумеется, нет. Blizzard действительно все это время пыталась что-то сделать, вот только сама не знала, что именно. Начальный проект переделывали три раза. Затем решили полностью сменить концепцию, «переосмыслить» всю идею игры. Переосмысливали целый год, но так ничего и не придумали.

Морхейм говорит, что у них просто не было интересных идей, однако мы рискнем предположить, что на самом деле проблема была не столько в идеях, сколько в позиционировании игры. Ведь Blizzard делала наследника для World of Warcraft, а между тем сам World of Warcraft стремительно теряет популярность, как и весь сегмент традиционных ММО. **WildStar**, **SWTOR**, **The Secret World**, **The Elder Scrolls Online** — подобным играм все труднее находить себе игроков, ждущих от игровой индустрии чего-то принципиально нового. Свободы, новых ощущений, возможности самовыражения. Конечно, Titan вполне мог еще раз-другой сменить концепцию и приспособиться к новым веяниям, но Blizzard верно решила, что будет лучше «закопать стюардессу» и, если появятся нужные идеи, просто начать все с чистого листа.

АНОНС

АТМОСФЕРНЫЙ ЛЕС

Не играть, руками не трогать, только смотреть!

Графика в Wander просто потрясающая. Вот выйдут доступные шлемы виртуальной реальности, и игра точно станет хитом. Но и без шлема тут можно ходить и часами глазеть по сторонам.

Недавно в рубрике «Не одной строкой» мы писали про феномен «неигровых» игр. Онлайновые игры также не остались в стороне от модного тренда. Встречайте, **Wander** — MMO, в которой вы не сможете кого-то убить, не сможете сражаться, крафтить, качаться, выполнять квесты, да и вообще не сможете заниматься осмысленной деятельностью. Зато сможете, например, побыть деревом. Постоять на месте. Или походить вокруг. Деревья тут могут ходить, кстати, так что все нормально. Но можно и постоять. Правда, увлекательно? Конечно!

Вот и создатель игры, австралийский разработчик Локи Дэвидсон, тоже так считает. В Wander он создает мир в виде большого тропического леса — с деревьями, оврагами, пляжами, морем, даже летающими островами. Игроки смогут вселяться во всех местных существ и исследовать этот мир. Без какой-либо цели, просто так. Здесь даже карты нет. Встретив другого игрока, вы не сможете его покалечить, зато сможете рассказать о своих находках и отвести, скажем, в найденное вами священное место с древними каменными руинами. Пусть тоже порадуется!

Такая вот игра. Возможно, русским игрокам она придется по душе. Локи Дэвидсон родился в Австралии, учился и работал в Германии, но в один прекрасный день просто взял и уехал в… Корею! А затем в Россию. Жил в Сибири, путешествовал от Арктики до Турции. Потом ездил в Узбекистан. И через несколько лет путешествий решил делать игры. Любимая игра Локи — **S.T.A.L.K.E.R.** Не из-за сюжета или стрельбы, а из-за атмосферы. Вот он и решил сделать игру, главной фишкой которой будет атмосфера и исследование окружающего мира. Нам кажется, что это вполне здравая идея. А вам?

АНОНС

КРИМИНАЛЬНЫЙ ГОНКОНГ

Встречаем Triad Wars, онлайновый спин-офф экшена Sleeping Dogs!

Издательство **Square Enix** и студия **United Front** официально анонсировали **Triad Wars**, онлайновый спин-офф экшена **Sleeping Dogs**. Первые упоминания об игре появились еще год назад, теперь же стала известна более подробная информация. Сами разработчики называют Triad Wars «оборотной стороной» Sleeping Dogs: если в оригинале игроки побывали в шкуре полицейского и изучали мир лишь по пути следования сюжетной линии, то теперь они сами становятся бойцами могущественных триад и могут изучать криминальную жизнь Гонконга изнутри. И это будет их собственная история, которую придется создавать самим.

В остальном игра очень похожа на Sleeping Dogs: открытый мир, стрельба, езда на машинах, схожая графика. Иначе говоря, разработчики хотят воплотить извечную формулу «онлайновой GTA». И это хорошо, так как потребность в таких играх большая, а желающих освоить столь благодатный рынок можно по пальцам пересчитать. Слишком уж сложная задача. Единственный успешный пример — мультиплеер GTA 5, только повторить этот успех никто даже и не пытается, не та весовая категория. Из остальных же можно вспомнить лишь APB Reloaded, который звезд с неба не хватает, но и помирать отказывается, а в будущем году даже собирается перебраться на консоли.

Вымогательство, взлом, отмывание денег, кража автомобилей и старое доброе насилие. В Triad Wars есть много способов добиться успеха, но ни одного законного среди них нет!

Так что для Triad Wars созданы все условия: отсутствие конкуренции и готовая аудитория. А как оно пойдет на деле, узнаем в будущем году, когда начнется закрытое тестирование. Игра выйдет эксклюзивно для PC.

Фанаты **Minecraft** могут заинтересоваться новостью о начале закрытого бета-теста **Trove** от компании **Trion Worlds**. Там их ждет знакомый квадратично-угловатый мир с восьмибитной музыкой, возможность строить что угодно, а также геймплей, более близкий к классическим MMO, — с квестами, монстрами и прочим.

Hi-Rez Studios давно обещала выпустить **Global Agenda 2**, и вот появились первые известия: во-первых, игра может появиться в закрытом бета-тесте еще до конца года, во-вторых, это будет не столько сиквел, сколько духовный наследник оригинала. Игроков ждут бои 5 на 5, без четкого разделения на классы, без хилеров и с возможностью выбирать между видом от первого и третьего лица.

Perfect World запускает в России еще один свой проект, на этот раз — посвященную боевым искусствам MMORPG **Swordsman**, явно рассчитанную на конкуренцию с «**Легендами кунг фу**». Атмосфера средневекового Китая времен династии Мин, десяток школ боевых искусств, PvE и PvP — в общем, игроков ждет стандартный для жанра набор контента. Получить более глубокое представление об игре можно во время закрытого бета-теста, который начнется уже в ноябре.

ОБНОВЛЕНИЕ

КТО НЕ СКАЧЕТ — ТОТ УСТАЛ!

EVE Online вводит лимиты на прыжки

Нарастающая конкуренция в стане космических RPG благотворно повлияла на создателей нынешнего короля жанра, **EVE Online**. Такого падения онлайна не было со времен скандала с Incarna! Для студии это неприятно, зато игроки довольны: целая пачка свежих анонсов позволяет надеяться, что разработчики наконец-таки решат проблемы, вызывающие недовольство пилотов уже много лет. Главной претензией было засилье крупнотоннажных кораблей, или, как их тут называют, кэпиталов. Лет десять назад они были редкими монстрами, сверхдорогими, сверхмощными, наводящими ужас на флот противника. Чтобы прокачаться на них, нужно было потратить года два.

Но время шло, игроки качались, менялась экономика… Теперь кэпиталы есть у всех. Благодаря встроенным прыжковым двигателям, для полетов на дальние расстояния им не нужно таскаться часами через сотни Звездных врат. Прыг-прыг-прыг через гиперпространство, и ты уже на другом конце галактики. Так вот, этого «прыг-прыг» больше не будет. Каждое применение прыжкового двигателя будет увеличивать «усталость» пилота, и для следующего прыжка будет нужен отдых, причем чем больше прыгал, тем дольше придется отдыхать.

Крупнотоннажные корабли в EVE планировались на роль слонов среди муравьев. Но потом муравьев вытоптали и остались лишь битвы слонов со слонами… Похоже, теперь муравьев снова возвращают в строй!

Пилоты крупных альянсов в ужасе: как теперь защищать территории? Тут враг атакует, а весь флот сидит на станции и отдыхает! И это прекрасно. А то, надо признать, в последнее время в EVE Online становилось довольно скучно: крупные коалиции полностью подмяли под себя все звездные системы, не давая шанса новичкам проявить себя. Придется им теперь вспоминать старые методы битв на линкорах и крейсерах. Нововведение должно оживить ситуацию в игре, вернуть актуальность малым флотам, даст шанс небольшим альянсам отвоевать территории.

АНОНС

КОСМИЧЕСКИЙ КРИЗИС

И космический бум!

Если вам не нравятся игры про космос, у нас для вас печальная новость: в игровой индустрии самый настоящий бум на космические RPG. Например, в этом выпуске аж четыре новости будут посвящены представителям данного жанра. Три из них — анонсы новых игр. Началось все со **Star Citizen**, которая в последние месяцы снова набрала темпы сбора средств и уже одолела планку в $56 млн. Успешно стартовал бета-тест **Elite: Dangerous**. Несмотря на жесточайший скептицизм всего игрового сообщества, Дэвид Брабен не подкачал и выполнил все обещания, создав не игру, а настоящую конфетку! Официальных данных по продажам пока нет, но, судя по активности среди фанатов космосимов, они весьма хороши.

Неудивительно, что многие разработчики смотрят на этот праздник жизни и задаются вопросом: чем мы хуже? Одной из таких команд стала молодая студия **Chaos Interactive**, анонсировавшая космическую MMO **Seldon Crisis**. Игра строится по типу песочницы: экономика, политика, транспортировка ресурсов, создание инфраструктуры — все лежит на плечах игроков. Все начинают в роли пилота маленького истребителя, ну а дальше как получится. Кто-то так и останется безобидным неудачником, а кто-то построит свою галактическую империю!

Обычно сражения в таких играх напоминают бои самолетов: маневры, попытки выйти в хвост, куча медленно летящих лазерных лучей… В Seldon Crisis сражения будут больше напоминать битвы морских линкоров. Пушки имеют ограниченный сектор обстрела (особенно мощные), поэтому надо маневрировать, подводя врага под залп главного калибра. При этом надо стрелять не абы куда, а уничтожить жизненно важные модули врага — пушки, командный мостик, энергоблоки, щит и прочее. Или же повредить движки, чтобы жертва не сбежала. И о своем корабле позаботиться не мешает, если что-то подобьют.

У Chaos Interactive нет офиса, это виртуальная студия, в которой собрались игроделы со всей планеты. США, Италия, Франция, Польша, Германия, Швейцария… Раньше они работали над Dawn of Fantasy, Dark Age of Camelot, EVE Online и другими проектами, а теперь решили создать игру своей мечты — практически без финансирования, на голом энтузиазме. На Kickstarter в наше время денег раздобыть трудно, поэтому первая попытка не увенчалась успехом. Однако разработчики не унывают и планируют выпустить игру к концу следующего года.

Похоже, что Seldon Crisis действительно «игра мечты» и делают ее с любовью. Это видно во всем, начиная от тщательно продуманных идей по части геймплея и заканчивая дизайном кораблей.

АНОНС

УРОЖДЕННЫЙ WING COMMANDER

Анонс игры, названной при рождении Wing Commander Online

Piranha Games тоже решила испробовать силы в новом для нее жанре и анонсировала космическую MMORPG **Transverse**. Примечательно, что первые шесть месяцев разработки игра называлась **Wing Commander Online**. Предполагалось, что она станет возрождением великой серии, но затем в студии передумали — у дизайнеров появилось множество интересных идей, не укладывавшихся в рамки вселенной Wing Commander, так что решили делать все с нуля. В принципе, игра ничего не потеряла, благо этот культовый некогда бренд сегодня, увы, почти забыт, даже сам создатель серии Крис Робертс от него отказался, начав делать свой Star Citizen, не оглядываясь на прошлое.

К сожалению, студия не уточняет, в чем именно заключаются «интересные идеи», осеняющие их геймдизайнеров. Если верить описанию, Transverse станет самым типичным представителем жанра: огромная вселенная для исследований, десятки профессий, «реальная» экономика. Квесты будут выдавать не только NPC — игроки смогут нанимать других пилотов на выполнение различных заданий. Из необычного можно отметить разве что боевую систему с зачатками физики. Обычно реалистичностью в космосимуляторах даже и не пахнет, а чуть ли не единственная попытка ввести в них настоящую ньютоновскую физику (космосим Homeplanet от русской студии Revolt Games) позорно провалилась. В Transverse решили сделать нечто среднее: звездолеты по-прежнему летают с ограниченной скоростью, но без проблем вращаются на все 360 градусов, сохраняют импульс и могут летать хвостом вперед.

Говоря об анонсе Transverse, нельзя не сказать о связанном с ним скандале. Piranha Games создали довольно неплохую MMO MechWarrior Online, но ее популярность так и не смогла достичь высот, полагающихся ее громкому имени. Амбиции разработчиков явно целились куда выше. Когда состоялся анонс Transverse, многие игроки посчитали, что их обманули: не доделав как следует одну игру, студия принялась делать другую, да и наверняка на денежки игроков MWO! Сколько бы разработчики ни убеждали всех, что это не так, им никто не верил. Результат — дебютный трейлер с кучей «дизлайков» и провалившаяся попытка краудфандинга. Сейчас разработчики ищут деньги на стороне и, по слухам, уже получили грант от канадского правительства, которое довольно активно поддерживает местных разработчиков.

Действие Transverse происходит в двадцать четвертом веке. Человечество расселилось по галактике, но воинственности не утратило. Разделившись на четыре фракции, люди, как и прежде, пытаются уничтожить сами себя…

Продюсер **DayZ** Брайан Хикс ответил на многочисленные претензии, связанные с медленной разработкой игры. Он посоветовал всем недовольным пользователям пойти и погулять где-нибудь до начала беты, а еще лучше — до релиза, и только потом возвращаться обратно. Ну а сейчас игра находится в очень ранней стадии развития. «Говорить о том, каким будет DayZ, на столь раннем этапе — все равно что судить о картине по первым мазкам», — заявил он.

И еще одна, четвертая по счету новость на космическую тему. **Praxia Entertainment** представила вниманию публики ролевую игру **Beyond Sol**. Это не космический симулятор, а чистая PRG-песочница с видом сверху. Простая графика и ужасный дизайн могут отпугнуть потенциальных игроков, хотя судить этот жанр по внешнему виду — дело совершенно неблагодарное. В перспективе вполне может получиться что-то в духе «Космических рейнджеров». А для сомневающихся разработчики обещали выпустить в скором времени альфа-демоверсию игры.

Родион Ильин

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

За последние месяцы стало хорошей традицией начинать наш отчет из мира World of... поздравлениями, будь то по случаю дня рождения **Wargaming** или юбилея одной из их игр. И в этот раз повод поднять бокалы ничуть не менее внушительный. С прошедшим Днем танкиста, уважаемые поклонники бронированных гусеничных машин! Это праздник для всех тех людей, которые ими управляют. Пусть даже не в жизни, а в игре.

ПРАЗДНИК ДЛЯ ВСЕХ!

Праздничные мероприятия традиционно прошли на территории Военно-исторического музея бронетанкового вооружения и техники в Кубинке, недалеко от Москвы, и на базе историко-культурного комплекса «Линия Сталина» в Беларуси. Wargaming приняла в них самое активное участие. На обеих площадках были развернуты игровые зоны по «Танкам», мобильной **World of Tanks Blitz** и настольной **World of Tanks: Rush**. Гости стремились отработать на виртуальных полях сражений реальные тактики, увиденные во время исторических реконструкций с участием действующей техники.

А в рамках программы «Помним всё» на территории белорусского музея открылся новый компьютерный класс Wargaming, который станет площадкой для проведения лекций на военно-исторические темы и киберспортивных турниров.

В этот же день в Кубинке прошел финал международного турнира — **Kubinka International Open Cup**. В нем участвовали команды из России и Азии. Чемпионы RU-региона Unity и Na'Vi сразились с южнокорейской командой Arete и двумя китайскими командами — Reforn Gaming и ELong. Безоговорочным победителем оказалась Unity, не уступившая соперникам ни единого боя. Серебро завоевали представители RG.Razer, а бронзу — Arete.

ОБНОВКА СЕЗОНА

Второе важное событие связано непосредственно с **World of Tanks**. Это релиз крупного обновления 9.3. Главные нововведения в этот раз — высокоуровневые легкие танки трех наций. Все как один — в высоком качестве.

США: T37 (VI уровень), M41 Walker Bulldog (VII уровень), T49 (VIII уровень).

СССР: ЛТТБ (VII уровень), Т-54 облегченный (VIII уровень).

Германия: Sp?hpanzer Ru 251 (VIII уровень).

T49 — потенциальный хит сезона и главный любимец игроков. Танк был сконструирован в США после Второй мировой и стал одной из версий M41 Walker Bulldog, пришедшего на смену «Чаффи». Игровая версия машины может похвалиться 152-миллиметровым орудием, по тактико-техническим характеристикам напоминающим легендарную «шайтан-трубу» КВ-2. Разница лишь в том, что новый танк необычайно юркий и при успешном пробитии брони способен нанести за раз 700-1000 единиц урона. Что важно, кумулятивные снаряды для этого танка не считаются премиумными боеприпасами, а приравнены к обычным. Конечно, есть у него и свои «балансировочные» минусы: невысокая точность орудия при впечатляющей пробивной силе, низкая скорострельность и скорость сведения.

Т-54 облегченный — маневренный танк, позволяющий уйти от противника зигзагами. С топовыми гусеницами его поворотливость составляет пятьдесят градусов в секунду, а учитывая 700-сильный движок, у вас будут существенные шансы выжить в серьезной заварушке. Кроме того, машина может по-

хвастаться неплохими показателями бронирования башни и корпуса, что позволяет уверенно отражать снаряды средних танков. Хотя возможности его, конечно, не безграничны. Орудие — 100-миллиметровое Д-10Т образца 1945 года. Скорострельность — 7,5 выстрелов в минуту, средний урон — 250, пробитие — 175. В целом это нечто среднее между легким и средним танком.

Немецкий Sp?hpanzer Ru 251 стал одним из самых шустрых в игре, 80 км/час — предельная скорость на равнине. А съезжая с какой-нибудь горки, и все девяносто можно выжать. Настоящая ракета! Обратная сторона медали — никакущая броня. Ради максимального снижения веса пришлось идти на жертвы. Но для разведывательного танка такой подход вполне оправдан. Кроме того, машина славится отличным обзором в 400 метров — то что надо для активной разведки. На танк установлено орудие с хорошими показателями точности, бронепробиваемости и урона в минуту. Стрелять из него весьма удобно. Главное — раньше времени не просадить весь боезапас, который ограничен 41 выстрелом.

Еще был пересмотрен баланс T57 Heavy. Теперь он способен наносить больше урона в ближнем бою: научился быстрой перезарядке, но лишился былой подвижности. Американская топовая САУ T92, напротив, стала более маневренной и шустрой. Машина из советской линейки «Объект 430» тоже не осталась без внимания, теперь она может быстро вырываться вперед и «танковать» благодаря неплохому бронированию. А тяжелый отечественный КВ-1С и вовсе распался на две машины — КВ-1С на пятом уровне и КВ-85 на шестом. Стало гораздо удобнее ездить с 100-миллиметровой пушкой, улучшилась скорость сведения и перезарядки.

На этом танковые изменения, разумеется, не заканчиваются. Были переработаны модели ИСУ-152, Т-34, ИС-7, M3 Lee, M5 Stuart, Jagdpanther — теперь они представлены в HD-качестве.

А еще разработчики сделали так, что танки с трансмиссией в передней части корпуса не будут непременно загораться при попадании в любую часть машины. Трансмиссия условно отделена от двигателя, что исключает вероятность пожара при повреждении. При этом вероятность повреждения двигателя через трансмиссию сохранена. Если неприятность все же настигла, справиться с огнем помогут кнопки «Ручной огнетушитель», «Автоматический огнетушитель» или освоенное умение «Пожаротушение».

ЛИВУНЫ НЕ ПРОЙДУТ

Случается, что приходится в разгар боя отвлечься и оставить свой танк недвижимым в центре карты, — прищемленный дверью хвост домашнего питомца, конечно, достоин такой жертвы. Однако частенько игроки без видимых на то причин оставляют боевое братство: перестают играть прямо во время матча или нарочно уничтожают свою технику, лишая вас желанного «Воина» или «Мастера». Разработчики прислушались к жалобам ответственного сообщества и в обновлении 9.3 приняли соответствующие меры. Отныне будут введены три специальные системы для контроля за «ливунами»:

— система контроля преждевременных выходов из боя;

— система контроля бездействия в бою;

— система контроля самоуничтожений.

Теперь придется три раза подумать, прежде чем отлучиться от компьютера без видимой причины.

УКРЕПЛЕННЫЕ «УКРЕПРАЙОНЫ»

Относительно недавно появился клановый режим «Укрепрайоны». В новом патче разработчики продолжили докручивать его функционал.

Прежде всего, не стало лимитов на привязку игроков к зданиям. Если раньше этот показатель был ограничен двадцатью игроками, то теперь порог поднят до ста. Не забыли и про экономику. Увеличена доходность промресурсов в десятом дивизионе до 400. Наконец, изменился подход к начислению опыта и серебра. Уровни заработков серебра различаются в зависимости от уровня дивизионов, а на получение опыта влияет выполнение боевых задач и акций.

Добавили новое здание, «Канцелярия», выдающее квесты, которые надо выполнить за два часа (задачи в основном количественные: на протяжении нескольких боев уничтожать не менее двух-трех танков; нанести столько-то урона и т.д.).

Также появилась возможность нанимать до пяти легионеров для участия в вылазке — игроков, не состоящих ни в вашем, ни в каком-либо ином клане.

ПРОЧИЕ РАДОСТИ

Полностью переработана карта «Мурованка». Общая площадь увеличена с 800x800 до 1000x1000. Существенно изменился лесной массив. Разработчики постарались решить проблему с набившим всем оскомину «лесом чудес». Бурелом заметно поредел, появились холмы, маневрировать на тяжелых машинах стало проще. Кроме того, точки возрождения отныне расположены симметрично, друг напротив друга. Заметно больше стало спецэффектов взрывов и горения для многих объектов окружения — бочек с топливом, брошенных автомобилей и прочих «зарядов».

Авторы обратили внимание и на такую характеристику, как рикошет. Прежде система была примитивная, а траектория рассчитывалась только в пределах одного танка. Теперь же игра высчитывает новую траекторию срикошетившего снаряда. При этом подкалиберный и бронебойный снаряды потеряют 25% от бронепробития, а у кумулятивных бронепробитие останется прежним. Если снаряд отскочит от одного танка в другой, пробитие рассчитается по стандартным правилам игровой механики.

Разумеется, есть и масса менее значительных изменений. Так, например, авторы перетряхнули интерфейс: окно чата, меню выбора боев, создания взвода, приглашения игроков. Улучшен механизм открытия

вкладок, прокручивания панелей, счетчик игроков в сети и многое другое. Добавилось много-много новых медалей — «Непробиваемый», «Надежный товарищ», «В расчете» и так далее, — все перечислять не будем, просто готовьте новый китель, куда будете их прикреплять.

КОНСОЛЬНЫЙ БРАТ

Не забыли авторы и о консольной модификации — **World of Tanks: Xbox 360 Edition**. С выходом обновления «Королевская артиллерия» игра стала богаче на одну ветку британских самоходок. Теперь вам доступны Crusader, Conqueror GC, Bishop, Sexton II и еще пять легендарных королевских машин. Кроме того, в сетевые сражения ворвались новые «немцы»: Leopard PTA, Leopard 1 и VVK 30.02 D.

Испытать новичков можно на двух дополнительных картах. «Линия Зигфрида» сочетает открытые пространства и урбанистические пейзажи, а «Редшир» придется по вкусу поклонникам артиллерии и ПТ-САУ.

■ ■ ■

А теперь об особо приятном — о награждениях и подарках! В минувшем месяце мы в «Игромании» совместно с Wargaming подвели итоги двух конкурсов по World of Tanks и World of Warplanes. Напомним, что для победы в конкурсе «Танки грязи не боятся» требовалось интересно сфотографироваться во время преодоления буераков и бездорожья на персональном «танке». Золото взял Алексей Матвеенко со своими «мускулистыми» внедорожниками. В награду разработчики выписали ему премиумный тяжелый танк VIII уровня ИС-6.

В конкурсе «Стань авиаконструктором», где требовалось соорудить из бумаги самолетик покруче и украсить его символикой World of Warplanes, первый приз взял Алексей Сидоренко. Он сложил замечательный истребитель и творчески подошел к аэрографии фюзеляжа. Награда — премиумный самолет VII уровня Gloster Meteor F. I.

Еще раз поздравляем победителей и благодарим всех за участие! Следите за анонсами на ***www.igromania.ru/bro***, и в следующий раз вам тоже непременно повезет. ■

POPITAS®

I ♥ ZERO

ВЫ СЧИТАЕТЕ СЕБЯ ХАРДКОРНЫМ ГЕЙМЕРОМ?

ДА

ВЫ ЛЮБИТЕ ОДИНОЧНЫЕ КАМПАНИИ В ИГРАХ?

ДА

BATTLEFIELD 3 – ИГРА, ЗА КОТОРОЙ МОЖНО И НУЖНО СИДЕТЬ СУТКАМИ? БЕЗ ОСТАНОВОК И ПЕРЕРЫВОВ НА ОБЕД?

ДА

СОЛЕНЫЙ ПОПКОРН POPITAS ZERO

Пытливый ум и способность противостоять любым неприятностям делает вас отличным бойцом, готовым постоять за себя и своих друзей. Ваш девиз – бороться и искать. Вы, как благородный рыцарь, готовы прийти на помощь окружающим. Ваш выбор – POPITAS ZERO. Соленый попкорн для микроволновой печи. Без пальмового масла и ГМО Соленый POPITAS ZERO сделает вашу игру не только интересной, но и вкусной.

НЕТ

ВАШ ЛЮБИМЫЙ ПЕРСОНАЖ – ГЕРАЛЬТ ИЗ «ВЕДЬМАКА»? ВАС ВОСХИЩАЕТ ЕГО ПОВЕДЕНИЕ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ?

ДА

СОЛЕНЫЙ ИЛИ СЛАДКИЙ POPITAS ZERO – РЕШАТЬ ВАМ.

Вы подобны Шанг Цунгу – известному герою игровой серии Mortal Kombat. Вы, как и он, непредсказуемы и изменчивы, именно поэтому выбор попкорна для вас не простая задача. Все зависит от вашего настроения. Но POPITAS ZERO сможет подстроиться под вас. Чередуя Соленый и Сладкий попкорн POPITAS ZERO для микроволной печи по настроению, вы сможете достигнуть гармонии не только в одиночной, но и в командной игре.

НЕТ

КАРТЫ HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT ЗАСТАВЛЯЮТ ВАС НЕ СПАТЬ НОЧАМИ, ПРОСЧИТЫВАЯ ВАРИАНТЫ КОЛОД?

ДА

СЛАДКИЙ ПОПКОРН POPITAS ZERO

Человеколюбие и веселый нрав – вот что отличает вас от всех остальных. Вы настоящий командный игрок и искренне считаете, что играть и жить лучше веселой компанией. За вами с радостью идут в любой рейд, да и вы с удовольствием возглавляете бой с очередным боссом. POPITAS ZERO. Сладкий попкорн для микроволновой печи, как ничто другое, поможет вам стать центром внимания. Всего две минуты в микроволновой печи – и попкорн с уникальным насыщенным вкусом без пальмового масла в вашей в тарелке. А низкое содержание калорий в Сладком POPITAS ZERO сделает вас любимцем девушек не только в Сети, но и в реале.

НЕТ

ВЫ ОТДАЕТЕ ПРЕДПОЧТЕНИЕ LEAGUE OF LEGENDS? КРАСИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ЖИВОЕ ОБЩЕНИЕ – ЭТО ВСЕ, ЧТО НУЖНО В ИГРЕ?

ДА

МУЛЬТИПЛЕЕР – ЭТО ВАШ ВЫБОР?

ДА

НЕТ

ВЫ ЛЮБИТЕ ОДИНОЧНЫЕ КАМПАНИИ В ИГРАХ?

НЕТ

ВАШ ЛЮБИМЫЙ ПЕРСОНАЖ – ГЕРАЛЬТ ИЗ «ВЕДЬМАКА»? ВАС ВОСХИЩАЕТ ЕГО ПОВЕДЕНИЕ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ?

НЕТ

МУЛЬТИПЛЕЕР – ЭТО ВАШ ВЫБОР?

НЕТ

Какой бы попкорн POPITAS ZERO вы ни предпочли сегодня, благодаря своей уникальной формуле без вредных жиров и насыщенному вкусу он придаст вам сил и энергии для первоклассной игры.

popitas.ru

ЗОЛОТОЙ ВЕК ПИРАТСТВА

ОБ ИГРАХ ПРО МОРСКИХ РАЗБОЙНИКОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

С пиратами в последнее время творится что-то неладное, — такое ощущение, что они бодрствуют лишь в сети Интернет да в Сомали, совсем перестав заглядывать в видеоигры. Можно, конечно, возразить, приведя в пример недавнюю Assassin's Creed 4: Black Flag, но один в поле все же не воин. До прежнего числа достойных проектов про морских бродяг нам далеко.

В этом материале мы постарались вспомнить, сколько увлекательных пиратских сериалов осталось позади. Причем сосредоточились именно на «тех самых», романтических играх с сильным приключенческим духом, саблями и «Веселым Роджером» под небесами. Поднять паруса!

SID MEIER'S PIRATES!

Пресловутая романтика, за которую так любят пиратов, появилась намного позже их самих. Нелепо одетые, с гнилыми зубами и утомленные постоянными плаваниями — реальные флибустьеры были не очень-то похожи на привычные для нас образы пройдох с попугаями на плечах. Это, правда, нисколечко не помешало некоему Чарльзу Джонсону (предполагается, что это псевдоним Даниэля Дефо) написать известнейшее произведение, приукрасившее их реальный облик. Носило оно длинное название «Всеобщая история грабежей и смертоубийств, учиненных самыми знаменитыми пиратами» и вдохновило немало последователей.

«Пират» Вальтера Скотта, «Остров сокровищ» Роберта Льюиса Стивенсона, «Питер Пэн» Джеймса Мэтью Барри и серия книг о капитане Бладе от Рафаэля Сабатини. Все они окончательно закрепили в культуре тот образ, к которому мы так привыкли. Позже эстафету подхватил кинематограф, а затем и видеоигры. И они, надо признать, не подкачали.

Начать, пожалуй, стоит с того знаменательного момента, когда еще не такой великий и легендарный Сид Мейер загорелся идеей игры про пиратов — с грабежами, сокровищами и прочими атрибутами.

Именно **Pirates!** стала первым по-настоящему крупным успехом именитого дизайнера. В ней мы могли путешествовать по архипелагу на своем корабле, сражаться в море, брать врага на абордаж и захватывать целые порты. Нам даже предлагали участие в политических дрязгах и торговых спекуляциях — проект, казалось, совмещал в себе все жанры воедино. И это в 1987 году, когда о подобных масштабах помышляли единицы.

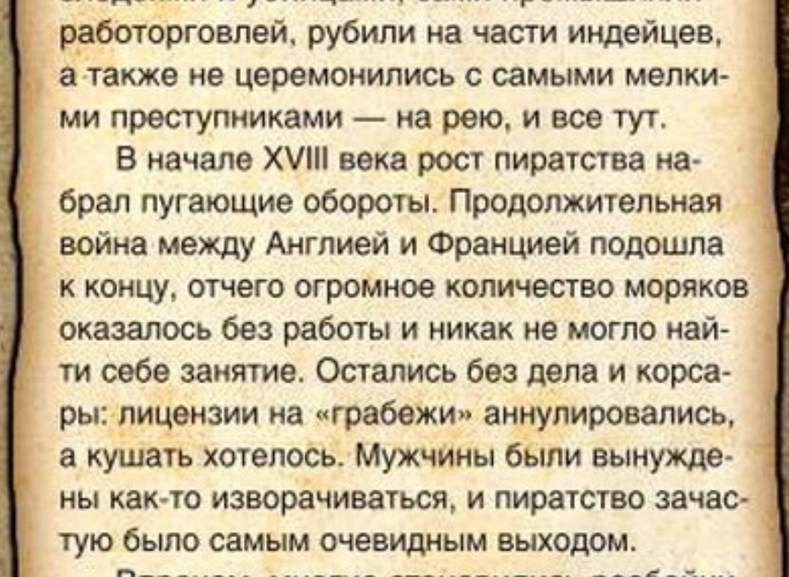
Pirates! собрала десятки наград и в дальнейшем вышла на плеяде разных платформ. Ее успех сказался не только на становлении игр про пиратов, но и на творческой карьере Мейера — ему предоставили достаточный уровень свободы для смелых экспериментов.

К тому же Pirates! стала первой игрой, удостоившейся упоминания геймдизайнера в заголовке. Поскольку он работал в основном над симуляторами военной техники, его товарищ Билл Стили, основавший с ним **MicroProse**, сомневался в успехе амбициозного проекта. На помощь неожиданно подоспел актер Робин Уильямс (!), давший совет бизнесмену на каком-то индустриальном мероприятии: «Билл, впредь указывай имя Сида на обложках, сделай из него суперзвезду». Что ж, у него все получилось.

Череда триумфов Мейера продолжилась, главным из которых, несомненно, стала **Civilization**. Но после погружения с голо-

Sid Meier's Pirates! была игрой пусть и про суровые времена, но отличалась необычайно ярким визуальным стилем и совершенно комичным изображением насилия.

Со временем герой Pirates! неизбежно старел, и именно от наших подвигов зависело то, чем закончится его история — громким чином с заслуженным отдыхом или травлей баек в таверне.



КТО ОНИ, ЭТИ ПИРАТЫ?

Флибустьеры были весьма специфическими товарищами: в один день они могли отправить на тот свет десятки женщин и детей, а затем устроить на корабле церковную службу. Впрочем, мир вообще тогда был странный, ведь люди, называвшие разбойников злодеями и убийцами, сами промышляли работорговлей, рубили на части индейцев, а также не церемонились с самыми мелкими преступниками — на рею, и все тут.

В начале XVIII века рост пиратства набрал пугающие обороты. Продолжительная война между Англией и Францией подошла к концу, отчего огромное количество моряков оказалось без работы и никак не могло найти себе занятие. Остались без дела и корсары: лицензии на «грабежи» аннулировались, а кушать хотелось. Мужчины были вынуждены как-то изворачиваться, и пиратство зачастую было самым очевидным выходом.

Впрочем, многие становились разбойниками против собственной воли; ведь после того, как какой-нибудь корабль захватывали, многим пленным ничего не оставалось, кроме как присоединиться к своим обидчикам. Так что под пиратскими флагами ходили личности самые разные. Были среди них и ученые, и доктора — чего только стоит господин Дрейк, совершавший в свободное от грабежей время разные открытия. Грамотное управление кораблем и командой явно дело непростое. А флибустьеры справлялись. Так что стереотип о неотесанных, грубых и глупых мужланах в разноцветных камзолах — та еще глупость.

Впрочем, ее авторы могли лишь мечтать о такой победе в начале пути. В ходе разработки на них то и дело сваливались неприятности вроде перестановок в коллективе, мафии и даже прорыва канализации прямиком в офис во время важного визита! К тому же «Корсары» претерпели множество изменений: в ранних версиях, например, были огромные летающие ящеры.

Задумка игры на словах не сильно отличалась от мейеровской, однако россияне решили взять крен в сторону реализма и сделать ставку на нелинейный сценарий. И не прогадали. Мы получили свою осовремененную версию Pirates! за четыре года до официального ремейка, с отличными квестами и интересным сюжетом. В ней мы пускались на поиски давно пропавшего отца, сражались за сокровища с другими пиратами, получали и передавали черные метки. Все было исполнено с таким старанием, что было

вой в глобальные стратегии и симуляторы, в 2004-м геймдизайнер решил вернуться к истокам и сделал ремейк Pirates!. Концепция осталась прежней: мы все так же бороздили моря, искали клады, соблазняли девушек и участвовали в интереснейших мини-играх. По-хорошему, серьезных изменений особо и не требовалось — достаточно было довести графику до современных стандартов и расширить набор занятий, с чем Сид и его команда, разумеется, справились. Как и оригинал, новых «Пиратов» ждал заслуженный успех.

«КОРСАРЫ» КАРИБСКОГО МОРЯ

Со временем подоспели и подражатели Мейера. Самые, пожалуй, известные — это разработчики сериала «**Корсары**». Именно компания «**Акелла**» не только близко подобралась, но и превзошла вдохновителя, подарив миру одну из самых значимых игр про пиратов.

О ЕДЕ, ЗДОРОВЬЕ И ПЬЯНСТВЕ.

Питались пираты в основном продуктами, которые долго не портились, — солониной, копченым мясом, галетами. Чтобы все это дело раздобыть, они рыбачили, выходили на охоту и, конечно же, грабили. Причем не только в море, но и на суше, отнимая припасы у жителей мелких поселений. Но любая еда довольно быстро протухала и кишела насекомыми, так что жизнь была невеселая, а пираты — нездоровыми. Часто они становились жертвами острых кишечных инфекций, а по кораблю гуляли целые эпидемии.

Пресная вода портилась и становилась крайне неприятной на вкус, иногда даже опасной. Чтобы хоть как-то перебить отвратительные ароматы и избежать заражения, ее смешивали со спиртным. Вероятно, именно отсюда и появился стереотип о вечно пьяном пирате, неотъемлемый атрибут которого — бутылка рома за пазухой. Понятно, что, если ежедневно закидывать за воротник, заработать зависимость проще простого. Так что некоторые пираты были жуткими пьяницами, которые погибали только из-за того, что были просто не в состоянии держать оружие в руках.

Вообще, на многих кораблях напиваться позволялось лишь в определенные дни и до определенного состояния, а где-то и вовсе действовал сухой закон: обезвоживание организма было огромной проблемой, а тот же ром жажду только усиливал, да и эффективно работать в пьяном состоянии, согласитесь, не так уж и просто. Особенно когда твоя задача — по первому требованию залезть на высокую мачту.

Управление кораблем было на редкость аркадным, хотя морские сражения все равно увлекали не на шутку.

На суше «Корсары» выглядели не особенно привлекательно даже для своего времени, но в море игра преображалась.

трудно остаться равнодушным, — даже случайный прохожий был уникален и обладал собственными репликами. Ну а здешнее море, туманные порты и музыкальное сопровождение буквально гипнотизировали — для многих российских студий такой уровень казался недостижимым.

За рубежом «Корсары» издала ни много ни мало сама **Bethesda Softworks**, и «Акелла» незамедлительно взялась за сиквел. Обещанная графика Sea Dogs 2 (западное название) поражала воображение, масштаб, по словам издателя, превышал даже **Morrowind**, фанаты чуть ли не бились в истерике в ожидании новой части... а потом игру решили связать с еще не вышедшим фильмом «**Пираты Карибского моря**».

Летом 2003-го игра поступила в продажу под громким названием, причем сразу на PC и Xbox. Она с ходу не понравилась фанатам первой части, их не устроил линейный сюжет, упрощенное фехтование, а также заточенный под консоли интерфейс. Когда же дело дошло до поиска виновных, огорченные игроки тут же указали в сторону компании **Disney**, заставившей переделать проект под свои стандарты. При этом разгоряченные поклонники закрыли глаза на значительное улучшение графики, ряд новых локаций и качественную оптимизацию консольной версии.

Критика профильной прессы и едкие комментарии на форумах так давили на разработчиков, что многие из них навсегда отказались от «пиратских» проектов, а некоторые и вовсе покинули студию. Продолжение «Корсаров» оказалось под угрозой, хотя в «Акелле» понимали, что не стоит прерывать столь популярный сериал. Было решено выпустить альтернативную версию второй части под кодовым названием «Корсары 2, какими они должны были быть с самого начала».

Несмотря на благие намерения, у «Акеллы» тут же начались передряги. Сначала компания разругалась с Bethesda, затем допустила серьезную ошибку — при-

Возможность собственноручно передать черную метку стала, пожалуй, одним из самых запоминающихся моментов в «Корсарах».

«Корсаров 2», или «Пиратов Карибского моря», не зря когда-то называли универсальным генератором обоев на рабочий стол. Тамошние корабли и морские закаты очаровывали.

слушалась к поклонникам. Связь с фанатами, несомненно, полезная вещь и зачастую важный фактор успеха. Только вот расстроенные критикой разработчики решили учесть все пожелания аудитории. Да и работа над раздувшимся проектом была организована странно. Большую часть задач поручили группе внешних студий, остальное же перешло к людям из других подразделений — авторам **«Капитана Блада»**, например. Многим приходилось работать сверхурочно, и при этом между командами не было нормальной связи. После нескольких плохой координации, перестановок кадров и задержек игра все же явилась на свет, но уже под названием **«Корсары 3»**.

Помимо глобальных проблем вроде скучного геймплея и замены сюжета на генератор унылых квестов (сами ведь просили!), игра страдала от изобилия багов. В нее было попросту невозможно играть из-за вылетов, зависаний и пропадающих то и де-

ПРАВИЛА ПИРАТОВ

Попытайтесь абстрагироваться от сложившегося образа непослушных пиратов-раздолбаев, творящих что душе угодно, — на многих кораблях была строгая дисциплина. Определял ее свод правил, который на каждом судне был свой. Так, у многих флибустьеров азартные игры были запрещены и нарушителей строго наказывали. Свет тушили ровно в восемь часов вечера. Если кто-то хотел побеседовать о смысле жизни или выпить в более позднее время — ему предстояло заниматься этим в полной темноте на открытой палубе.

Выяснения отношений на корабле тоже были запрещены, исход каких-либо конфликтов решали в дуэлях на берегу. А стоило кому-то изнасиловать женщину — ему грозила смертная казнь. Такая же «награда» ждала и тех, кто решал тайно провести ребенка или даму на судно. Ну или высадка на необитаемый остров, что, в принципе, равноценно.

Помимо этого, было принято наказывать за дезертирство, отсутствие ухода за амуницией и за причинение вреда тому, кто сдался на милость. Ну а курить или появляться с оружием возле пороховых запасов было не только опасно само по себе, но и чревато суровой пыткой: одних провинившихся с завязанными глазами гоняли по доске, свесившейся за бортом, других ждали удары плетью, после которых выживали немногие, или увлекательная экскурсия через киль корабля.

Впрочем, если правила соблюдались, любого пирата ждала не такая уж и плохая жизнь в кругу настоящих друзей, ведь каждый член экипажа имел равное право голоса. Добыча делилась по обговоренным расценкам, новичкам всегда помогали деньгами и необходимыми для жизни вещами, а за потерянные конечности полагалась компенсация.

Есть, конечно, совершенно противоречащие всему вышесказанному истории о командах, в которых матросы позволяли себе абсолютно все, вплоть до игнорирования приказов капитана. Но такие суда вряд ли держались долго. Или вообще не существовали — кто знает?

Постоянные схватки с возрождающимися врагами и полное отсутствие карт местности также попали в список проблем вторых «Корсаров».

В «Возвращении легенды» разработчики не стремились вести игрока за ручку. Мир буквально кишел приключениями и возможностями подзаработать.

КАК ВЫГЛЯДЕЛИ

Одевались пираты тоже далеко не так, как любят изображать писатели и деятели киноиндустрии. Никаких повязок на глазах, серег и прочего. Роскошные наряды они, конечно, любили, но только сходя на берег (исключением были разве что некоторые именитые капитаны). Обуви не носили — без нее было проще карабкаться по веревочной лестнице, да и на палубе поскользнуться труднее. Штаны же надевали мешковатые, обрезанные между лодыжкой и коленом, их еще называли «женскими», — это позволяло свободнее и быстрее двигаться. В холодную погоду они дополнялись шерстяными чулками. Комплект одежды на каждого был лишь один, так что использовался он до полного износа, постепенно становясь рваным и грязным. Можете себе представить, как выглядели разбойники после долгого и тяжелого плаванья. Чумазые, в лохмотьях, изголодавшиеся и измученные болезнями.

ло кораблей. Если релиз «Пиратов Карибского моря» сопровождался лишь недовольством прессы и фанатов, то здесь начался настоящий скандал. Никакие патчи игру не спасли.

Но решительный провал «Багсаров», как прозвали игру, не привел к закрытию франчайза. То ли от отчаяния, то ли от озарения «Акелла» нашла неожиданный и оригинальный выход из положения — подключить к созданию следующей игры... самих фанатов! Выбор пал на команду **Seaward.ru**, отличившуюся приятным модом

Потратить нажитое, впрочем, тоже было на что.

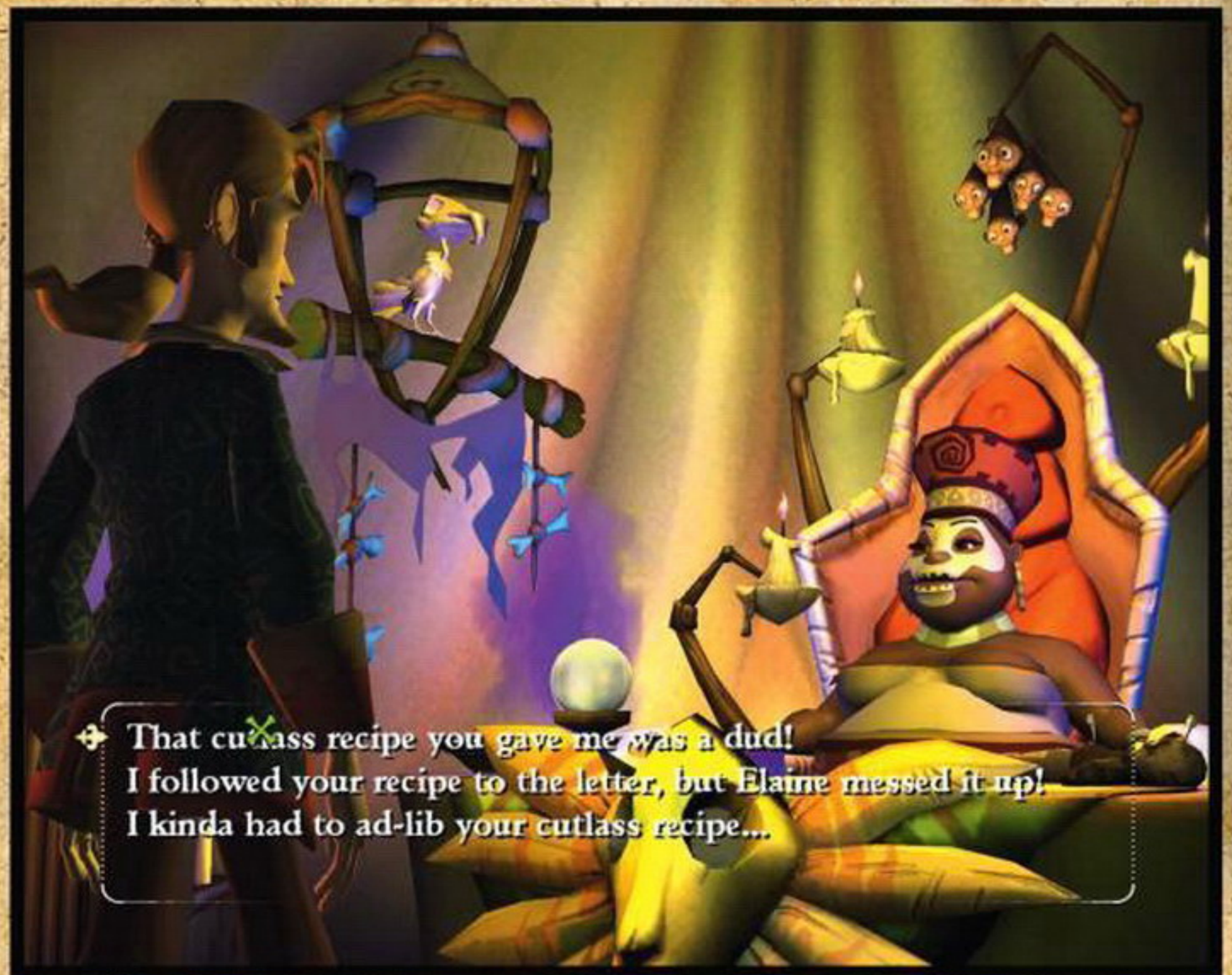
«**Возвращение морской легенды**» для второй части. Получив на руки карт-бланш и все наработки, они разгулялись по полной программе.

Так в 2007 году вышла игра «**Корсары: Возвращение легенды**» — приятный сюрприз для всех потерявших надежду энтузиастов. Лишь маленький бюджет и устаревшие технологии мешали ей соответствовать своему громкому имени. Треклятые генерируемые квесты остались на месте, но на этот раз они вышли разнообразными и интересными, даже классическое «убей-принеси» разыгрывалось несколькими способами. А уж как увлекали поиск сокровищ и погоня за легендарным «Летучим Голландцем»! Вдобавок Seaward починили и большинство вещей, которые в третьих «Корсарах» попросту не работали, — чего только стоит отличная ролевая система P.I.R.A.T.E.S. и доведенное до ума фехтование. В итоге фанаты получили то, чего ждали долгие годы, — настоящее приключение и чуть ли не лучшую часть сериала.

Параллельно в «Акелле» разработали свое обновление третьей части «Корсаров» с подзаголовком «**Сундук мертвеца**». Оно тоже получилось что надо: новая боевая система, нормальный сюжет, куча сторонних заданий и минимум багов. Только вот «Сундуку» так и не удалось достичь уровня популярности своего фанатского брата. Тем более что всего через пару месяцев вышел «**Город потерянных кораблей**» — следующий проект Seaward. Из новшеств он радовал улучшенным искусственным интеллектом и красивой анимацией. Издатель остался доволен продажами, после чего объявил о начале работы над полноценной четвертой частью. Жаль лишь, что до релиза она так и не дошла.

Бывшие любители, а теперь разработчики со стажем из Seaward взялись за игру со всей ответственностью. Их наработки внушали доверие, они обещали огромный бесшовный мир и голливудский сюжет. К сожалению, «Акелла» постепенно погружалась в глубокую финансовую яму, отчего такой

Если верить разработчикам, свое необычное имя Гайбраш получил совершенно случайно. Первый эскиз безымянного парня был назван просто «guy», а расширение у него было «brush». Разработчики настолько к нему привыкли, что решили назвать героя таким именем.



Несмотря на эпоху пиратов, электричество в Monkey Island — дело обычное. Как и магия вуду.

масштабный проект ей был уже не по силам. Сотрудники Seaward боролись до последнего — искали инвесторов, работали в свободное время, — но довести дело до конца в таких условиях не представлялось возможным.

Как ни прискорбно, на этом история сериала формально завершилась. Разве что в 2012-м вышла «**Корсары: Каждому свое**», но это был очередной фанатский мод, причем уже откровенно старой игры. Хоть в **BlackMark Studio** и проделали неплохую работу над сюжетом и механикой, их творение не отличалось особым качеством от других бесплатных любительских модификаций.

Кроме того, в определенный момент в ряды «Корсаров» затесалась MMORPG. «**Корсары онлайн**» не имела никакого отношения к номерным частям. Разрабатывали ее по большей части за границей, где она появилась под совершенно другим названием — **Pirates of the Burning Sea**. Разработчики из **Flying Lab** изрядно настрадались во время работы над ней: те вещи, которые в других MMO стандартизированы, здесь приходилось изобретать с нуля. Боевая система, ритм игры, экономика — для неопытной команды все это было настоящей проблемой. Что уж говорить о таких важных мелочах, как скорость движения кораблей и размер мира. Очень легко увлечься реализмом и сделать игру слишком скучной.

В результате процесс разработки затянулся на долгие годы, затраченные расходы

О ФЛАГАХ

На многих кораблях были уникальные флаги. Некоторые пираты использовали простые красные или черные тряпки, а самые хитрые поднимали государственные флаги — так было безопаснее. «Веселый Роджер» не был символом пиратства. Если верить легендам, до определенного момента его использовали лишь единицы. Да и то для того, чтобы обозначить эпидемию на борту, напугав таким образом врага.

ИСКУССТВО ГРАБЕЖА

Несмотря на красивые легенды и рассказы, на хорошо вооруженные суда пираты нападали редко и в основном неудачно. Гораздо безопаснее и эффективнее было на быстроходных шлюпах подкарауливать беззащитных торговцев, которые зачастую и вовсе сдавались на милость головорезам. Стратегия использовалась хитрая: сперва разбойники подбирались на расстояние удара под фальшивым флагом, маскируя орудия и даже имитируя на палубе жизнь торгового судна. Но в последний момент поднимали пиратский флаг и предъявляли ультиматум: «Сдавайтесь, или мы вас всех убьем». В первом случае команде могли сохранить жизнь, взяв их себе в экипаж или где-нибудь высадив. Во втором же чаще всего начинался кровавый абордаж, в котором пираты далеко не всегда побеждали.

Продуманные морские сражения по-прежнему выделяли игры Seaward и «Акеллы» среди конкурентов.

достигли миллионов долларов, но игра все же вышла. Несмотря на устаревшую картинку и множество огрехов в геймдизайне, в нее по сей день играют десятки тысяч людей. Хотя злые языки поговаривают, что при нынешней политике издателя жить ей осталось недолго.

Но давайте не будем заканчивать рассказ о «Корсарах» на грустной ноте. Сериал по-прежнему любят и создают огромное количество контента для его старых частей. Вопреки всем бедствиям, игры «Акеллы» завоевали место в сердцах тысяч людей. И пока они там, надежда на полноценное продолжение жива.

MONKEY ISLAND

Кто знает, получилась бы киноэпопея «Пираты Карибского моря» такой, какой мы ее знаем, если бы не **Monkey Island**. Слишком уж много идей почерпнули диснеевцы из приключений «великого пирата» Гайбраша Трипвуда — в фильме узнаются целые сцены из его жизни, да и сам Джек Воробей напоминает изворотливого и хитрого, но неудачливого и болтливого Гая.

Забавно, что автор Monkey Island Рон Гилберт в свое время и сам был большим поклонником известного аттракциона под названием «Пираты Карибского моря». Именно под впечатлением от него он наметил концепцию своей игры в 1988-м, а затем без особого труда уговорил боссов из **LucasArts** дать ей зеленый свет. Со временем к Гилберту присоединились еще два молодых таланта — Тим Шейфер и Дейв Гроссман. Эта троица приступила к созданию адвенчуры, которой суждено было покорить сердца миллионов на долгие-долгие годы. Рон придумал мир игры и персонажей, Дейв и Тим же занимались программированием и одновременно писали диалоги и шутки. И пусть юмор у них был совершенно разным, под руководством Гилберта все это собралось в удивительную и гармоничную картину.

Молодой, наивный, но крайне амбициозный юноша с забавным именем Гайбраш прибывает на M?I?e Island™ с одной целью — стать великим и могучим пиратом. Последнее у него выходит со скрипом, но зато по пути к заветной мечте он находит свою любовь в лице сильной и бойкой Элейн Марли. Там же он сталкивается со страшным врагом — капитаном ЛеЧаком, который, как можно догадаться, тоже претендует на сердце красавицы.

По своей структуре Monkey Island была самым обычным point & click квестом; однако отсутствие инноваций полностью компенсировали отличный юмор, яркие персонажи и пиратский антураж. В довесок разработчики то и дело ломали так называемую чет-

«Сундук мертвеца» запомнился в первую очередь удачно позаимствованной у World of Warcraft боевой системой.

СТРЕЛЯНЫЙ ВОРОБЕЙ

Сейчас в смерти «Корсаров» многие винят «Пиратов Карибского моря». Дескать, не продалась бы тогда «Акелла», сиквел вышел бы лучше, а уж третья часть и подавно. У самих «Пиратов», правда, дела после сделки с «Акеллой» пошли немногим лучше. Речь не о фильмах — с ними все было хорошо по умолчанию, но вот игры по мотивам выходили посредственные. Следующий проект по лицензии — Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow — хороший тому пример.

Казалось бы, все ориентиры на этот раз были правильные: приуроченный к «Сундуку мертвеца» экшен с самого начала разрабатывался под эгидой бренда и мог похвастаться наличием полюбившихся персонажей. На деле же «Легенда о Джеке Воробье» оказалась типичной поделкой по лицензии — однообразной, некрасивой и попросту дешевой.

К третьей картине ситуация не улучшилась. At World's End для PS3 и Xbox 360 вышла симпатичной, но неумолимо скучной. Сторонникам PC же достался пусть и веселый, но кривой и отвратительно выглядящий слэшер. Поклонники фильмов восприняли игру как личное оскорбление.

В 2009 году Disney попыталась исправить положение, анонсировав Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned. Игра должна была выступить в роли приквела к фильмам, что давало ей большую свободу: никаких привязок к сюжетам или датам выхода следующих картин. Уже через год разработчики удивили всех приятной графикой, рассказами о моральных дилеммах и важности выбора, а также обещаниями об огромном мире и неограниченной свободе. Но что-то пошло не так и проект неожиданно закрыли. То ли у Disney резко поменялись взгляды, то ли разработчики не сумели потянуть столь амбициозную задумку — это для нас останется тайной. Грусть и тоску разбавила вышедшая в 2011-м LEGO Pirates of the Caribbean, преисполненная фан-сервиса и знакомых персонажей.

Третья часть Port Royale вышла не самой удачной.

вертую стену: шутили на тему стоимости игры, удачно вставляли рекламу, а прямо по ходу сюжета еще и предлагали связаться с техподдержкой.

В 1991 году вышла **Monkey Island 2** — продолжение, которое по сей день считается лучшей игрой цикла. В ней творческий беспредел Гилберта, Шейфера и Гроссмана достиг космических масштабов: еще больше безумных ситуаций, юмора и запоминающихся героев. Гайбраш отправился на поиски сокровищ, но по пути вновь столкнулся с подлецом ЛеЧаком, что вылилось в захватывающее приключение с рядом абсолютно уморительных сцен.

Все ликовали и ждали еще одну игру, но та не спешила выходить. **The Curse of Monkey Island** объявилась спустя аж шесть лет после великолепного сиквела. Хоть ею и занималась совсем другая команда, она была преисполнена любовью к предыдущим играм, отчего понравилась даже самым привередливым фанатам. Третьему по счету противостоянию Гайбраша и ЛеЧака достался новый визуальный стиль и полное озвучение, что публике пришлось очень по вкусу.

Четвертая же часть, **Escape from Monkey Island**, успешно перевела сериал в новомодное 3D. Обновленное управление без мыши казалось неудобным, но ситуацию спасали по-прежнему прекрасный юмор и колоритные персонажи. Разве что спрос на адвенчуры к 2000 году совсем спал, и многие для себя решили, что Трипвуду и обезьяньему острову пришел конец. К счастью, Могучий Пират™ не из тех, кто легко сдается. Спустя девять лет тишины за его возвращение взялась **Telltale Games**, основанная выходцами из LucasArts и возродившая до этого **Sam & Max**.

Так получилось, что к проекту примкнули многие авторы оригинала: Дейв Гроссман был креативным директором, а Рон Гилберт выступил в роли консультанта и по-

Самая молодая игра нашей подборки — Assassin's Creed 4: Black Flag.

могал с сюжетом. Также подключились Майкл Стеммл и Дэйв Боган, прославившиеся своей работой над **Sam & Max Hit the Road** и **Grim Fandango**.

Результат вышел прекрасный. **Tales of Monkey Island** пусть и не избавлена от традиционных изъянов игр Telltale, но все же сохранила фирменный стиль сериала. За ней последовали переиздания двух первых частей классики, полностью озвученные, с прекрасной рисованной картинкой и удобной системой подсказок. Отличный повод приобщиться для тех, кто еще не сделал этого. Что же будет с сериалом дальше — большой вопрос, ответ на который сейчас может дать лишь Disney, владеющая всеми правами.

PORT ROYALE И TORTUGA

Большой вклад в «пиратское» дело внесла ныне закрытая студия **Ascaron**, известная играми **Sacred**, **The Patrician** (у нас — «Негоциант») и **Port Royale**. Последняя — стратегия про Карибы, тот же «Негоциант», но про золотую эпоху морского разбоя в лучших традициях Pirates!.

Впрочем, однозначно «пиратской» игру назвать сложно, ведь главной ее особенностью была выдающаяся экономическая составляющая. Некоторые даже шутили, что после нее можно спокойно идти на работу по схожей специальности, настолько глубоко была продумана торговля. Приходилось даже вручную прокладывать торговые пути и следить за их прибыльностью. Было место и незатейливым морским сражениям. Но самая любопытная черта игры заключалась в ее сложности, которая напрямую зависела от выбранного государства и исторического периода.

Port Royal до сих пор считается чуть ли не лучшей стратегией про пиратов. Последовавший сиквел только закрепил успех, еще больше оживив мир игры и сделав морские баталии интереснее, но затем сериал на долгие восемь лет погрузился в спячку. **Port Royale 3: Pirates & Merchants** вышла лишь в 2012-м и от других разработчиков. Это была совершенно другая игра, сильно упрощенная, а потому не очень интересная.

Впрочем, одним Port Royal немцы из Ascaron не ограничились. Решив, что экономика в ней занимала слишком уж важную роль, они выпустили стратегию **Tortuga: Pirates of the New World**.

В ней разработчики отправили торговлю на второй план, уделив внимание непосредственно пиратам и грабежам.

Несмотря на интересную задумку, на деле игра утратила всякую глубину и стала уж слишком примитивной, но на удивление неплохо продалась. У нее также вышло продолжение, кардинально сменившее жанр со стратегии на лихой экшен. **Tortuga: Two Treasures** явно создавалась с большой любовью и трепетом, что ощущалось в мельчайших деталях игрового мира. Но игра сильно пострадала от недостатка опыта разработчиков на новом поприще. Геймплей не выдерживал никакой критики: фехтование сводилось к закликиванию глупых противников, сложность непредсказуемо скакала, а сюжет представлял собой решето от многочисленных дыр. Ситуацию не спасали даже неплохие морские бои. В дальнейшем с пиратской тематикой Ascaron решила завязать, а в 2009-м студии и вовсе не стало.

ОСТАЛЬНЫЕ ЖЕМЧУЖИНЫ

Напоследок расскажем о не обязательно хороших, а просто заметных играх про пиратов.

В 2003 году вышло продолжение успешной экономической стратегии **Tropico**. Посвящено оно было, как вы догадались, именно флибустьерам — в **Tropico 2: Pirate Cove** мы управляли целым пиратским островом. Чтобы головорезы всегда были довольны и привозили из дальних плаваний солидную добычу, их нужно было обеспечивать едой, выпивкой и женщинами. Рабы же помогали нам отстраивать и содержать само поселение, но то и дело норовили сбежать. Игра была преисполнена юмором, свойственным современным представлениям о морских разбойниках, из-за чего запомнилась многим.

В 2006-м свет увидел «**Черный корсар**» — экшен с ужасной графикой и наглым копированием отовсюду, но бодрым геймплеем в духе **Prince of Persia**.

В 2007-м «Акелла» непонятно зачем выпустила игру «**Головорезы: Корсары**

Нельзя назвать Risen 2 полноценным симулятором пирата, но тема в ней раскрыта полностью.

ГРУСТНАЯ ИСТОРИЯ КАПИТАНА БЛАДА

Был в линейке «Акеллы» еще один интересный продукт, посвященный бессмертному творчеству Рафаэля Сабатини. После критики вторых «Корсаров» немалая часть команды, явно опечаленная такой реакцией, взялась за другую игру — «Одиссею капитана Блада». Этакий яркий пиратский экшен, где сражения на шпагах чередовались с аркадными морскими боями.

В свое время об игре выходило какое-то неприличное количество публикаций. На демонстрациях проект действительно смотрелся недурно, особенно для отечественной разработки. Только вот всякий раз пугал один факт: чуть ли не каждый год нам показывали интересные, но абсолютно разные проекты.

В 2004-м публику удивили потрясающими морскими баталиями и серьезным подходом к сюжету. Однако уже через несколько лет игра внезапно превратилась в безумный слэшер, где от первоначальной задумки не осталось, похоже, ни следа. Еще через какое-то время на выставку привезли чуть ли не отечественный God of War с накачанным до предела героем и литрами крови на экране.

Параллельно происходили странные вещи: менялось название игры, ее владельцы (от «Акеллы» проект полностью перешел к «1С»), даты выхода и даже команда разработчиков. Добром все это, разумеется, закончиться не могло — уже полностью готовую игру просто не выпустили. И очень жаль, ибо во всех своих ипостасях она вызывала интерес.

XIX века», страдавшую абсолютно от тех же болячек, что и третья часть основной серии. Унылые задания, города, бои… благо фатальных багов удалось избежать. Не на руку россиянам сыграл и тот факт, что действие переехало в США времен 1860-х годов. Так что с романтикой «Острова сокровищ» или произведений Сабатини тоже как-то не сошлось.

Зато с этим все было в порядке у **Pirates of Black Cove** за авторством финнов из **Nitro Games**. Из вышедшей в 2010-м игры получился забавный, но слишком уж упрощенный аналог все той же Sid Meier's Pirates!. В морских боях не учитывалась сила ветра, не было торговли, но зато авторы предлагали уйму интересных заданий и, что уж там, глюков.

Ну и грех не упомянуть **Piranha Bytes** — авторов именитых игровых циклов **Gothic** и **Risen**. Будем честны: **Risen 2: Dark Waters** получилась все той же «Готикой», но с ярко выраженным пиратским колоритом. Джунгли, ром, ручные обезьянки, знакомая механика — большего для счастья, пожалуй, и не требовалось. Жаль лишь, что третья часть, судя по всему, вернет нас к Средневековью.

Красивой запятой в этой истории стала **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Типичные черты сериала в виде синхронизации и смотровых вышек пусть и покалечили пиратский антураж, но все же приключение вышло что надо. Мы очень надеемся, что Assassin's Creed с ее продажами и влиянием подстегнет и других талантливых разработчиков вспомнить о морях, шпагах и сокровищах. Ну а уже этой осенью нас ждет **Raven's Cry** — игра далеко не самая дорогая и масштабная, но при этом явно не без шарма. Дело в том, что разработчики намерены показать пиратов такими, какими они были на самом деле: жестокими, мрачными и беспринципными. Главный герой не исключение, и в своем путешествии он будет яростно мстить за смерть своих родных, совершая неоднозначные поступки. На пути его ждут кровавые сражения на суше и на море, а также визиты в древние города ацтеков. Что из всего этого выйдет, — большой вопрос, ведь предыдущие творения разработчиков нас, мягко говоря, не впечатляли. Но очень хочется верить в лучшее — мы ведь все соскучились по «Веселому Роджеру», верно? ■

КИНО

ИНТЕРСТЕЛЛАР
INTERSTELLAR

Жанр: фантастическая мелодрама
Режиссер: Кристофер Нолан
Сценарист: Джонатан Нолан, Кристофер Нолан
В главных ролях:
Мэттью МакКонахи, Энн Хэтэуэй, Джессика Честейн, Элиес Габел, Уэс Бентли, Майкл Кейн, Тофер Грейс, Кейси Аффлек, Маккензи Фой, Джон Литгоу
Премьера: 6 ноября

рассказывая пришельцам о важности дружбы и кооперации, тоже уже не слышно. Сейчас даже самые отъявленные идеалисты понимают, что человечество не ступит на пыльные дорожки далеких планет, пока не разрешит свои разногласия здесь, на Земле. Ну или не забудет о них перед лицом общей угрозы, спасения от которой придется искать в космической пустоте.

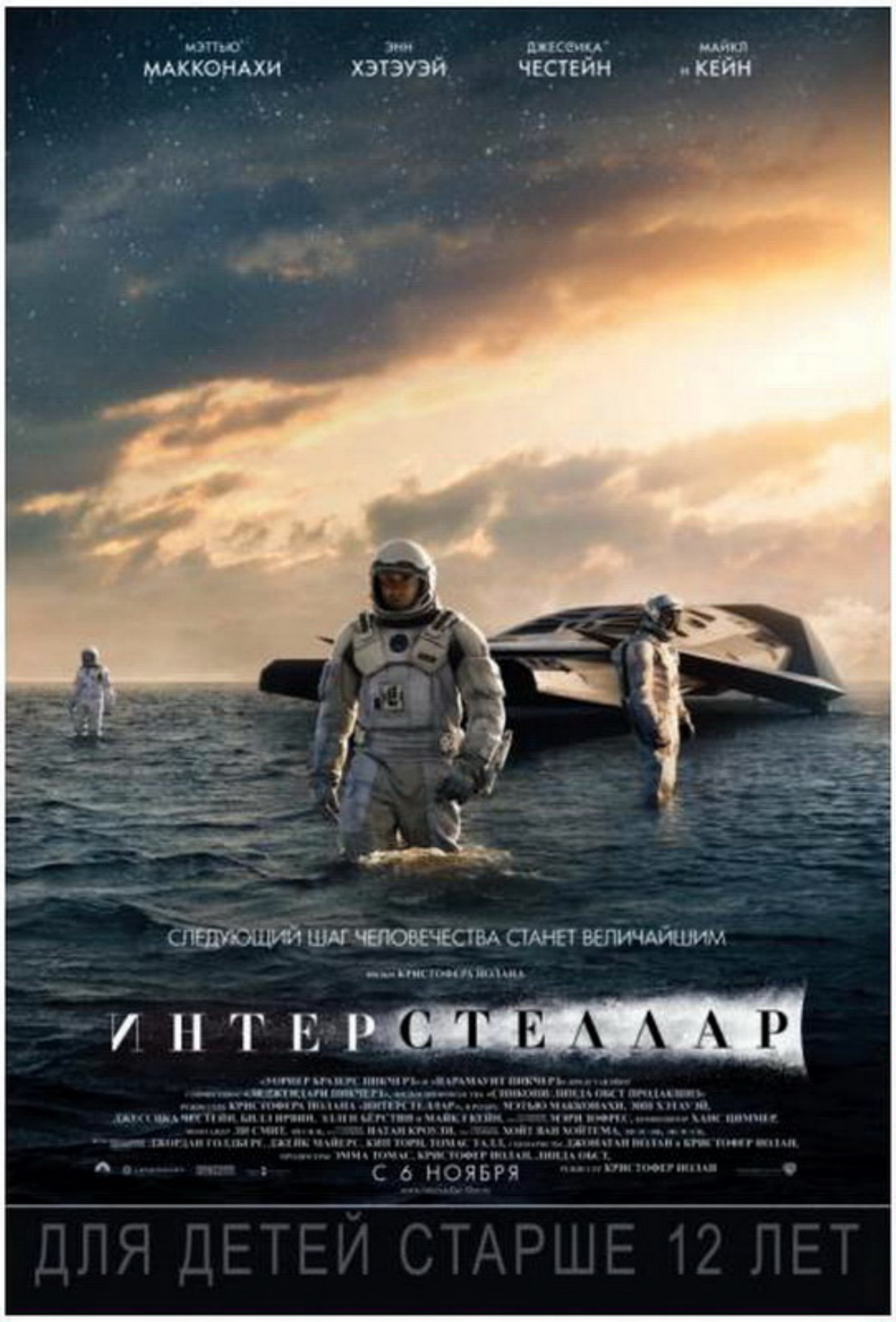
ды столь важна, а техника столь примитивна, что простым сканированием и запуском дронов их работа не ограничивается. Герои спускаются на поверхность планет, чтобы поближе изучить их, подвергая себя опасности. Незнакомые с условиями чужих миров земляне оказываются в центре природных катаклизмов и прочих передряг, но они должны пережить их все и найти подходящую планету как можно быстрее. Потому как время работает против них и, пока герои путешествуют по вселенной, человечество может вымереть, так и не дождавшись спасительных координат.

У фантастики как у жанра есть множество достоинств, многие из которых мы, несмотря на все наше прогрессивное мышление и отказ от шаблонов, до сих пор не замечаем. В лентах о космических кораблях, бороздящих просторы далеких галактик, одни видят лишь крутую компьютерную графику и спецэффекты. Другие вспоминают, что фантасты нередко предугадывали развитие технологий, и рассматривают появляющиеся в кадре причудливые агрегаты уже с научным интересом: вдруг лет через двадцать они появятся у них перед домом. Однако фантастика всегда являлась не только набором ярких образов и идей, но и отличной иллюстрацией к мироощущению людей своего поколения, их мечтах и представлениях о будущем.

Мы перестали бояться космоса: фильмов и сериалов об инопланетных захватчиках и мчащихся навстречу Земле метеоритах стало значительно меньше. Но мы в то же время перестали о нем мечтать. Наивных историй о том, как процветающее человечество колонизирует вселенную, попутно

Подобной угрозой в фантастических произведениях все чаще становится истощение ресурсов планеты и ее загрязнение — злободневные проблемы, которые через несколько десятилетий действительно могут обернуться для всех нас большой бедой. Но история об исходе человечества с непригодной для жизни Земли хороша не только своей актуальностью, но и разнообразием интерпретаций. Например, в боевике «Элизиум: Рай не на Земле» переезд элиты с отравленной планеты на космическую станцию перерос в социальный конфликт. В добром мультике «ВАЛЛ-И» места на корабле, отбывающем с Земли в долгий межзвездный круиз, хватило всем, а приводить планету в порядок остались роботы. В новой же ленте «Интерстеллар» люди решили проблему радикально, отправив отряд добровольцев на поиски планеты, способной стать новым домом для человечества.

Путь героям предстоит неблизкий: в Солнечной системе и ее окрестностях не нашлось пригодных для жизни планет, поэтому их корабль держит курс на червоточину в космическом пространстве, на выходе из которой их поиски могут увенчаться успехом. Миссия коман-



Бороться персонажам приходится не только с внешними угрозами, но и с собственными переживаниями. Рыцари без страха и упрека, готовые, не раздумывая ни минуты, пожертвовать собой ради достижения цели, ушли в прошлое. Теперь в своих спасителях мы хотим видеть не только сильных, обаятельных личностей, но и живых людей с собственными изъянами и привязанностями. Ведь ими, в отличие от какого-нибудь сироты-супергероя, мы можем не только восхищаться, но и сопереживать, поставить себя на их место и задуматься о том, как поступили бы в сложной ситуации.

Авторы «Интерстеллар» не зря уделили огромное количество экранного времени и внимания предыстории полета исследователей в космические дали. Они показали, в насколько бедственном положении оказалась Земля, окутанная дымом от пожаров и пылевых штормов, и как ничтожно смотрится человеческая жизнь на фоне бушующей стихии. Подвели они и научную базу под необходимость полета в космос: герои летят не наобум, а по указаниям ученого, рассчитавшего, где можно найти пригодную для обитания планету и сколько еще времени сможет человечество продержаться на Земле. Но самое важное — они раскрыли характер главного героя, талантливого астронавта и инженера Купера. Овдовевший герой оставил работу и переехал на ферму вместе с детьми. Безопасность сына и маленькой дочки были для Купера важнее всего, поэтому, когда его позвали для участия в космической программе, ему пришлось сделать очень трудный выбор. Как заботливый отец, он, конечно, хотел остаться с детьми и защитить их от невзгод. Но Купер понимал, что мир, в котором вырастут его дети, будет становиться все более враждебным и будущего у его семьи, как и всех остальных людей на Земле, нет. Скрепя сердце он согласился покинуть их и отправиться в опасное путешествие, но переживать за судьбу детей не перестал. Смогут ли они сами выжить? Увидятся ли они еще когда-нибудь? Если миссия не увенчается успехом, не лучше ли было остаться дома и если и погибнуть, то вместе? Переживания героя легко понять, и наблюдать за ним интересно. Ведь защищать свой дом и семью совсем не то же самое, что сражаться за некое абстрактное общее благо.

Концепция «Интерстеллар» была придумана почти десять лет назад. С тех пор у фильма поменялась студия, съемочная команда и многие детали сюжета. Поначалу режиссером картины собирался стать Стивен Спилберг, но позже этот пост перешел к Кристоферу Нолану. Выбор неожиданный, но, несомненно, удачный. Послужной список Нолана невелик, однако качество его работ значительно превосходит количество. С фантастикой режиссер последней трилогии фильмов о Бэтмене знаком не понаслышке, он умеет преподнести ее в оригинальном ключе, с должной долей интеллектуальности и драматизма. Для работы над «Интерстеллар» Нолан нанял швейцарского оператора Хойте Ван Хойтема, работавшего ранее над такими лентами, как «Впусти меня» и «Шпион, выйди вон!», так что видеоряд ленты должен быть не только зрелищным, но и оригинальным, и мастерство монтажера Ли Смита, приложившего руку к созданию «Игры Эндера» и «Начала», явно этому поспособствует. Стилистикой ленты тоже занимались профессионалы своего дела. Художник-постановщик Нэйтан Краули работал над фильмами «Храброе сердце» и «Джон Картер», а художницей по костюмам стала одевшая героев фильмов «Ковбои против пришельцев» и «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа» Мэри Зофрис. Над декорациями для «Интерстеллар» трудились известный по сериалам «Фарго» и «Клондайк» Пол Хили и Гари Феттис, работавший над фильмами «Подмена» и «Гран Торино». За качество музыкального сопровождения тоже переживать не приходится: саундтрек написал Ханс Циммер, известный по фильмам «Начало» и «Одинокий рейнджер».

Актерский состав также впечатляет. Главного героя Купера играет получивший премию «Оскар» за исполнение главной роли в фильме «Далласский клуб покупателей» Мэттью МакКонахи. Актер снялся в более чем полусотне лент, в числе которых «Время убивать» и «Контакт». Не меньше регалий и у играющей соратницу Купера Энн Хэтэуэй. Она получила «Оскар» за игру в «Отверженных», а также снялась в таких фильмах, как «Темный рыцарь: Возрождение легенды» и «Дьявол носит Prada». Роль дочери героя досталась Маккензи Фой, в свои тринадцать лет уже успевшей сняться в «Сумерках» и «Заклятии». Знакомых лиц в «Интерстеллар» действительно очень много. В кадре можно заметить игравшего верного дворецкого Бэтмена Майкла Кейна, снявшуюся в «Укрытии» и «Кориолане» рыжеволосую красавицу Джессику Честейн и звезду «Голодных игр» и «Красоты по-американски» Уэса Бентли.

Новая лента Кристофера Нолана выглядит интригующе. Профессионализм съемочной группы и оскароносных актеров сомнений не вызывает, так что картина должна быть красивой и динамичной, полной ярких сцен космических путешествий и убедительных героев.

Но главное — «Интерстеллар» обещает стать чем-то большим, нежели очередной фантастический блокбастер с банальным сюжетом и дорогими спецэффектами. Это прежде всего история о настоящих, живых людях, их переживаниях и решениях, способных повлиять на судьбу всего человечества. Герои «Интерстеллар», несмотря на все невзгоды, не перестали мечтать о звездах, и именно этих мечтаний и надежд нам, переставшим смотреть дальше экрана своего смартфона, сейчас так не хватает. ■

КИНО

ПИНГВИНЫ МАДАГАСКАРА
PENGUINS OF MADAGASCAR

Жанр: анимационная комедия
Режиссеры: Эрик Дарнелл, Саймон Дж. Смит
Сценаристы: Джон Эбауд, Майкл Колтон, Брэндон Сойер
Актеры оригинального дубляжа: Том МакГрат, Крис Миллер, Кристофер Найтс, Бенедикт Камбербэтч, Кен Жонг, Аннет Махендру, Петер Стормаре, Джон Малкович, Вернер Херцог
Премьера: 27 ноября

Вот это трудно поверить, но полюбившиеся многим пингвины стали героями «Мадагаскара» совершенно случайно. Эрик Дарнелл, второй режиссер ленты, придумал их для другого, так и не снятого мультфильма, но не забыл, а решил вписать в сюжет своей новой работы, хотя изначально в сценарии таких персонажей не было. Их образы претерпели серьезные изменения: придуманная Дарнеллом история повествовала о группе пингвинов-рокеров, но в «Мадагаскаре» они переквалифицировались в отряд шпионов-коммандос. Тем не менее герои вписались в историю как влитые и внимания зрителей получили едва ли не больше, чем все остальные персонажи. Бесшабашные пингвины, способные найти выход из самой безумной ситуации, да еще и вволю поразвлечься в процессе, пришлись по нраву и детям, и взрослым, а некоторые их фразы, как знаменитая «улыбаемся и машем», и вовсе стали крылатыми. Пингвины оказались настолько популярны, что американский телеканал Nickelodeon совместно со студией DreamWorks сняли об их приключениях отдельный мультсериал, насчитывающий уже без малого полторы сотни эпизодов и продолжающий выходить в эфир. Ну и, само собой разумеется, не обошлись без активного участия пингвинов оба сиквела оригинального «Мадагаскара».

Дослужились крылатые бойцы невидимого фронта и до собственного полнометражного фильма. Причем в нем пингвинам предстоит не только подурачиться, но и ни много ни мало спасти мир от происков безумного ученого. Однако Шкиперу, Ковальскому, Рико и Прапору с их хитроумными планами, гениальными импровизациями и невиданными изобретениями любая задача по плечу. Даже если под ногами путаются конкуренты из международной организации «Северный ветер», помогающей беззащитным животным. Пингвины себя беззащитными ну никак не считают и всяким выскочкам, возомнившим себя супергероями, сражающимися за добро и справедливость, затмить себя не дадут. К созданию соперничающей с пингвинами компании авторы фильма тоже подошли с душой. Состоит она из запоминающихся героев, среди которых особенно выделяется любящий громкие речи волк-эстет и очень маленький и милый, но убийственно серьезный морской котик.

На графику студия не поскупилась. Фильм играет яркими красками, герои обладают богатой мимикой, а места, которые им приходится посетить, будь то темная улочка мегаполиса или зал для переговоров на секретной базе, изобилуют мелкими деталями. Но что важнее всего — Эрику Дарнеллу и на этот раз не отказало чувство юмора. «Пингвины Мадагаскара» являются не просто чередой абсурдных ситуаций и забавных шуток. Стоит приглядеться к фильму чуть пристальнее, как становится видно, что он пародирует массу раскрученных жанров и фильмов. В суровой отваге и решимости пингвинов легко заметить отсылки к классическим американским боевикам в духе «Неудержимых», а их соратники из «Северного ветра» являются ироничной вариацией классической команды супергероев. Они и вооружены по последнему слову техники, и располагают секретным штабом, и пафосные речи любят толкать по всем канонам жанра.

Впрочем, чтобы оценить шутки «Пингвинов Мадагаскара», вовсе не нужно быть киноманом со стажем. Хватает в фильме и универсальных, жизненных приколов, которые поймут люди любых возрастов и увлечений. Команды хвостатых и пернатых спасителей мира задорно препираются между собой, шутят в своих путешествиях по миру на тему национального колорита, издеваются над карикатурным злодеем и его свитой. Ну а экспрессивные гримасы, невероятные трюки и прочие ужимки и прыжки развлекут самых маленьких зрителей. Смесь юмора разных типов и направленностей вкупе с симпатичной картинкой делает фильм универсальным. «Пингвины Мадагаскара» могут развлечь и консервативную семью с детьми, и увлеченных комиксами подростков.

Живости героям добавляют голоса озвучивающих их талантливых актеров. Увы, оригинальный актерский состав фильма вряд ли можно будет услышать в широком прокате, но и наши мастера дубляжа подкачать не должны. Для озвучивания героев «Мадагаскара 3» прокатчики приглашали таких наших звезд, как Константин Хабенский, Оскар Кучера и Маша Малиновская, и в этот раз тоже наверняка постараются подобрать подходящих и талантливых актеров. Бенедикта Камбербэтча и Джона Малковича они вряд ли смогут переиграть, но, чтобы фильм был понятен широкой публике, приходится идти на компромиссы. Например, уже известно, что герой, которого озвучивает Камбербэтч (хаски из «Северного ветра»), в русском дубляже будет говорить голосом Максима Матвеева.

Любители же оригинальных дорожек всегда могут потом купить диск и выставить звук себе по вкусу. ■

ИГРОМАНИЯ LIVE

Ищите маркеры с иконкой **Игромания Live** в журнале и на сайте.

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

РЕКЛАМА

Дмитрий Колганов, Ярослав Гафнер

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

КУБ ЗЕМЛИ

Lian Li PC-V359

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 3 внутренних
- **Слоты расширения:** 4 шт.
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек
- **Материалы:** алюминий
- **Цвет:** черный/серебристый/ красно-черный/ золотой
- **Максимальная высота кулера:** 160 мм
- **Максимальная длина карт расширения:** 320 мм
- **Размеры:** 34x32x34 см
- **Вес:** 4,1 кг
- **Цена:** 7000 рублей

Необычной формой или оригинальной раскраской корпуса сейчас никого не удивишь. Впрочем, негласный тезис не мешает **Lian Li** радовать нас то «холодильниками», то экземплярами со звукопоглощающими панелями, а теперь вот и модульными «кубиками» **PC-V359** с окошком на фронте и крышкой из прозрачного акрила сверху.

PC-V359 поставляется в четырех расцветках — черной, серебристой, золотистой и черно-красной. Материал основы — традиционный для тайваньского производителя алюминий. По габаритам, надо сказать, корпус небольшой, всего 34x32 см, однако на возможностях это почти не сказалось. Видеокарты сюда влезают длиной до 320 мм, а высота процессорных кулеров ограничена приличными 160 мм. Достаточно в PC-V359 места и для накопителей, можно поставить одно 2,5- и три 3,5-дюймовых хранилища.

Чтобы все это аккуратно разместить, Lian Li пришлось разбить внутреннее пространство на два горизонтальных отсека. Нижний отвели под БП и жесткие диски, а верхний отдали на откуп материнской плате (максимум micro-ATX).

Естественно, как и все модели Lian Li, обойдется новинка недешево. За интересный дизайн, качественные материалы и нестандартную компоновку придется отдать почти 7000 рублей.

ДЕЛОВОЙ ИГРОК

HP Omen 15

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, 1900x1200, IPS, сенсорный
- **Процессор:** Intel Core i7-4712HQ (4 ядра, 2,3—3,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 16 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Графика:** NVIDIA GeForce GTX 860M
- **Твердотельный накопитель:** 256 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth
- **Разъемы:** USB 3.0, HDMI, 2x 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры
- **Цена:** от 92 500 рублей

Hewlett-Packard хорошо известна в бизнес-секторе. Компания выпускает отличные серверные машины, офисные принтеры и даже большие калькуляторы для бухгалтеров. Однако, как и любому из нас, фирме не чужды развлечения, о чем напрямую говорит недавно представленный игровой ноутбук с демоническим именем **Omen 15**.

На фотографиях новинка выглядит впечатляюще: тонкий металлический корпус, никаких дурацких лампочек и черно-красная расцветка. Внушают и технические характеристики. Внутри стоит полноценный четырехъядерник **Intel Core i7-4712HQ**, 16 ГБ оперативной памяти DDR3-1600 МГц и видеокарта **GeForce GTX 860M**. Работает все это на **Windows 8.1 Pro 64-bit**, установленной на твердотельник объемом 256 ГБ. Как показывает наша практика, в современных играх такого набора хватит и на максимальные настройки, и на Full HD, которое поддерживает местная IPS-матрица.

Мы, конечно, не Гамлеты, чтобы долго рассуждать на тему «Брать или не брать?», но, как нам кажется, Omen 15 ждет успех. Машина получилась пусть и дорогой, 92 500 рублей, но сбалансированной. В плюсы можно записать и практически полное отсутствие конкуренции. В выбранном направлении пока работает только Razer, у которой аналогичная конфигурация (правда, с 4K-дисплеем) стоит 113 990 рублей.

24 НА 144

iiyama GB2488HSU-B1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 24 дюйма (1920x1080), TN, LED
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DVI, 2x HDMI, DisplayPort
- **Дополнительно:** встроенные динамики
- **Энергопотребление:** 38 Вт
- **Размеры:** 56,8x38,8x23 см
- **Вес:** 5,5 кг
- **Цена:** 15 000 рублей

Лет тринадцать назад ЖК-мониторы нам казались ошибкой природы. Да, места они занимали не в пример меньше привычных ЭЛТ-моделей, но качество изображения у первых образцов ничего, кроме улыбки, не вызывало. Мало того, что картинка пропадала даже при небольших углах отклонения, так еще и низкое время обновления превращало динамичные сцены в не самые удачные работы художников-экспрессионистов. Сегодня ЖК-матрицы по скорости не только догнали, но и основательно уделали старые ЭЛТ, научившись выдавать до 144 кадров в секунду. Очередным монитором с поддержкой высокой частоты развертки стал **iiyama GB2488HSU-B1**.

Забавно, но в модельном ряду компании его основным достоинством стал размер. Если до этого 144 Гц выдавали только панелям диагональю минимум в 27 дюймов, то новинка получила чуть более удобные габариты 24-дюймовых моделей. Впрочем, на исполнении потерянные сантиметры не сказались. Корпус собран из черного матового пластика, а в качестве опоры ему выдана мощная нога, позволяющая вертеть экран как заблагорассудится.

Хорош и набор разъемов. Двух HDMI, DisplayPort и DVI хватит и на компьютер, и на консоли, и даже на ТВ-ресивер. А вот по поводу самой матрицы ничего интересного не расскажешь. Если не брать в расчет поддержку 144 Гц, это типичная матовая TN с разрешением 1920x1080 и заявленной яркостью 350 кд/м².

Нет откровений и по части цены — стандартные для такого типа моделей 15 000 рублей. Хотя, если сравнивать с вариантами на 27 дюймов, получается довольно бюджетно: старшие версии стоят по 22 000 рублей.

КРОВАВЫЙ МЕХАНИК

A4Tech Bloody B540

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 104 шт.
- **Тип кнопок:** Greentech Black Shaft Switches
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 1,9 м
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка
- **Габариты:** 45x13,5 см
- **Вес:** 1,1 кг
- **Цена:** 3800 рублей

Механические клавиатуры всем хороши. И служат долго, и клацают громко, и прожать позволяют хоть все клавиши разом. Одна у них только проблема — слишком высокая входная цена. За сохранность наших с вами накоплений решила бороться **A4Tech**, представившая механическую **Bloody B540**.

Выглядит новинка брутально. Корпус из черного пластика, резкие выступы и внушительный вес в 1,1 кг. Набор клавиш — стандартные 104 кнопки, под каждой из которых располагается пружинка с триггером. Последние весьма необычные. Вместо привычных сегодня Cherry MX стоят **Greentech Black Shaft Switches**. По свойствам они напоминают игровые MX Black: раннее срабатывание и слабая отдача. Интересный нюанс — в B540 можно регулировать длину хода. В комплекте есть специальные резиновые колечки, позволяющие уменьшить глубину нажатия с 4,5 до 2,5 мм.

А вот что касается дополнительных возможностей, то B540 предлагает лишь турборежим, имитирующий залипание клавиши, и отключение вредоносной **Windows**. В качестве утешения в наличии есть качественная подсветка красного цвета с регулируемым уровнем яркости и неплохой комплект поставки. В последнем числятся сменные колпачки красного цвета для блока **WSAD** и съемная подушечка для запястья.

Теперь пара слов о самом главном — стоимости. Официально в нашей стране клавиатуру оценили в 3800 рублей, однако на деле продается она в среднем за 3300 рублей, а это почти на тысячу меньше, чем хотят за самую дешевую механику на основе Cherry.

БЫСТРО И КРАСИВО

Kingston HyperX Fury

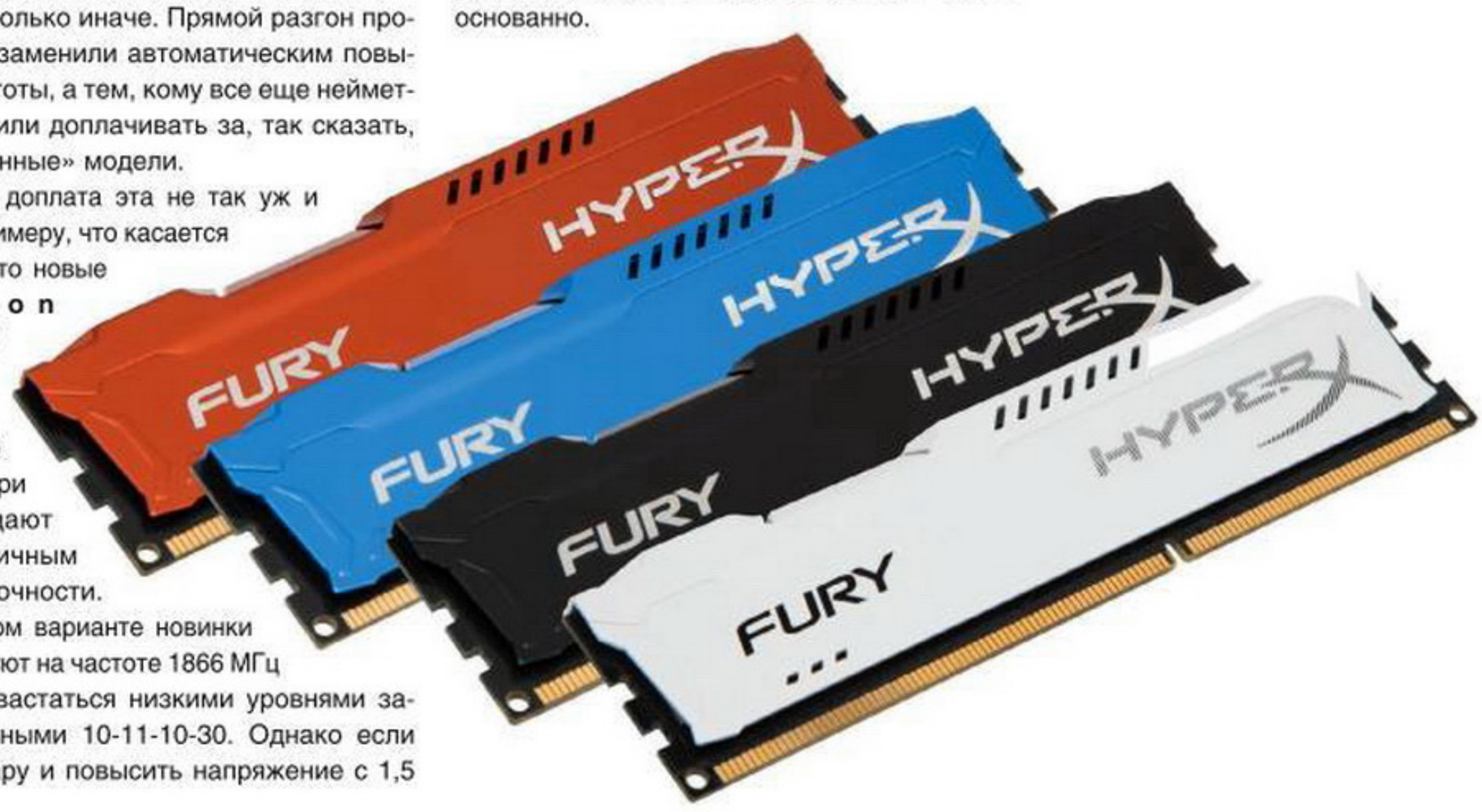
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип памяти:** DDR3
- **Объем:** 8 ГБ
- **Поддерживаемые частоты:** 1333, 1600, 1866 МГц
- **Задержки:** 9-9-9-27, 10-10-10-30, 10-11-10-30
- **Стандартное напряжение:** 1,5 В
- **Размеры:** 133,4x32,8 мм
- **Цена:** 1700 рублей за 4 ГБ

В свое время разгон компьютера считался делом чести и занимались им все кому не лень, что не удивительно. В стоковом варианте дешевые процессоры были мало на что пригодны, но после мощного пинка со стороны пользователя превращались в настоящих монстров. Естественно, помимо камней оверклокингу поддавалось все, что находилось в ПК, включая видеокарты и оперативку. Сегодня все несколько иначе. Прямой разгон производители заменили автоматическим повышением частоты, а тем, кому все еще неймется, предложили доплачивать за, так сказать, «подготовленные» модели.

Впрочем, доплата эта не так уж и высока. К примеру, что касается оперативки, то новые **Kingston HyperX Fury** стоят почти как обычные планки, но при этом обладают очень приличным запасом прочности. В стандартном варианте новинки функционируют на частоте 1866 МГц и могут похвастаться низкими уровнями задержек, равными 10-11-10-30. Однако если добавить жару и повысить напряжение с 1,5 до 1,65 В, то из HyperX Fury вполне можно выжать и 2000 МГц, правда, с какой латентностью они будут работать — не известно, тут уж как повезет.

Такой запас прочности памяти обеспечивают не только качественные компоненты, но и система охлаждения. Планки прикрыты алюминиевыми радиаторами, которые могут быть красного, белого, черного или синего цвета — можно выбирать под стиль своей системы. За одну планку на 4 ГБ Kingston просит 1700 рублей, а за комплект на 16 ГБ хочет 7000 рублей. Для заложенных возможностей более чем обоснованно.



ПОЧТИ ФЛАГМАН

Nokia Lumia 830

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Windows Phone 8.1 + Lumia Denim
- **Дисплей:** 5 дюймов (720x1280), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 400 (4 ядра, 1,2 Гц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карта памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 10 Мп (основная, автофокус, HDR, вспышка), 0,9 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц, LTE 1, 3, 7, 8, 20
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, DLNA, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, A-ГЛОНАСС, BeiDou
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, USB 2.0
- **Аккумулятор:** 2200 мАч
- **Размеры:** 13,9x7x0,9 см
- **Вес:** 150 г
- **Цена:** 17 000 рублей

Когда производитель сыплет фразами из разряда «доступный флагман» или «бюджетная версия топовой модели», невольно закрадываются сомнения насчет свежести железа, качества материалов и актуальности предлагаемого образца. К счастью, с **Nokia Lumia 830** все не так плохо.

Выглядит «трубка» дорого: задняя крышка выполнена из поликарбоната, спереди — стекло Gorilla Glass 3, а по периметру — алюминиевая рамка. Диагональ дисплея у новинки как у топовой Lumia 930, пять дюймов, но разрешение ниже: 720x1280 против 1080x1920.

В качестве основной камеры в телефоне используется добротный **PureView**-модуль на 10 Мп, снабженный объективом Carl Zeiss и системой оптической стабилизации изображения. А вот фронтальный «глаз», увы, никуда не годится — всего 0,9 Мп, в Skype могут и не узнать.

Быстродействие Lumia 830 обеспечивают процессор **Snapdragon 400** и 1 ГБ оперативной памяти (дикий проигрыш 930-й модели по обоим показателям). Под фильмы и прочий интерактив выделено 16 ГБ встроенной памяти, 15 ГБ в облаке, плюс предусмотрена возможность поставить micro-SD объемом до 128 ГБ.

Работает все это, кстати, на **Windows Phone 8.1**, а стоит 17 000 рублей. По меркам Android дороговато, но в сравнении с полноценным Windows-флагманом вполне приемлемо: за Lumia 930 хотят почти на 7000 рублей больше.

ВРЕМЯ НА СОХРАНЕНИЕ

APC Back-UPS BX500CI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** линейно-интерактивный
- **Нагрузка:** 500 ВА/300 Вт
- **Количество розеток:** три от батареи
- **Время зарядки:** 10 ч
- **Длина шнура:** 1,8 м
- **Размеры:** 21,3x11,5x18,5 см
- **Вес:** 5,2 кг
- **Цена:** 2900 рублей

Покупая дорогой компьютер, мы обычно забываем, что неплохо бы взять к нему источник бесперебойного питания. Впрочем, пренебрежение этим правилом понятно: ИБП всегда стоили недешево и надеяться «на авось» было довольно выгодно. **APC**, похоже, решила изменить ситуацию. Их новый **Back-UPS BX500CI** держит нагрузку в 300 Вт и стоит всего 2900 рублей.

Рассчитана новинка на одно рабочее место и от батареи поддерживает три устройства, по числу розеток на задней панели. Входное напряжение для них может варьироваться от 160 до 280 В, а максимальные скачки энергии доходить до 273 Дж, что весьма неплохо.

Свинцово-кислотный аккумулятор, установленный в **BX500CI**, довольно емкий. При отключении энергии игровую систему он способен продержать одну минуту, а офисный экземпляр вытянет и все 15 минут. Конечно, на написание реферата этого не хватит, но на сохранение и безопасное отключение всего и вся достаточно.

Отметим, что горячая замена батарей в BX500CI не предусмотрена, зато есть несколько приятных бонусов вроде системы выравнивания напряжения, «холодного старта» (позволяет запустить компьютер уже после отключения электропитания) и встроенной самодиагностики, своевременно информирующей о неисправностях аккумулятора. В общем, нормальный набор для заявленной цены.

РЕВОЛЮЦИЯ

Тестирование нового поколения видеокарт NVIDIA на примере GeForce GTX 980

То, чего все давно ждали и боялись, наконец-то случилось — NVIDIA представила новую серию видеокарт, **GeForce 900**. Куда делась 800-я линейка, не спрашивайте, важнее то, что архитектура свежих плат совсем не та, что у GeForce 600 и 700, и новинки могут похвастаться массой любопытных технологий.

Первые

NVIDIA пошла проторенной дорожкой и показала лишь топовые образцы — **GeForce GTX 980** и **GTX 970**. Последняя до нашей редакции пока не добралась, а вот с GTX 980 мы пообщались основательно и готовы делиться впечатлениями.

В основе карты лежит архитектура **Maxwell**. Она не совсем новая, мы уже встречали ее на плате GeForce GTX 750 Ti, однако полгода назад это была пусть и впечатляющая, но все же демоверсия возможностей NVIDIA. На этот раз Maxwell раскрыли во всей красе.

Основной посыл новой архитектуры и тогда, и сейчас прост до безобразия: как можно больше fps за меньше энергии. Поскольку до смены техпроцесса, судя по всему, еще далеко, NVIDIA ради нужного результата пришлось основательно перелопатить представленный два года назад Kepler (GeForce 600, 700 и TITAN).

Капитальный ремонт

Если взглянуть на блок-схему Kepler и Maxwell, может показаться, будто отличий между двумя поколениями немного. На входе ядра — могучий **GigaThread Engine 3.0**, распределяющий нагрузку, поступающую по PCIe x16. Под ним располагаются блоки **Graphics Processing Clusters** с движком растеризации, отвечающим за формирование конечных пикселей на экране, и, самое главное, вычислительными наборами, которые в Maxwell зовутся не SMX, а **SMM**. Их-то и коснулись основные изменения.

Ранее SMX представлял собой огромный блок, включавший в себя сразу 192 потоковых процессора, 16 текстурников и движок тесселяции. Над тем, как загрузить этот набор в Kepler, думало аж четыре планировщика! В Maxwell эту систему разбили на несколько простых уровней.

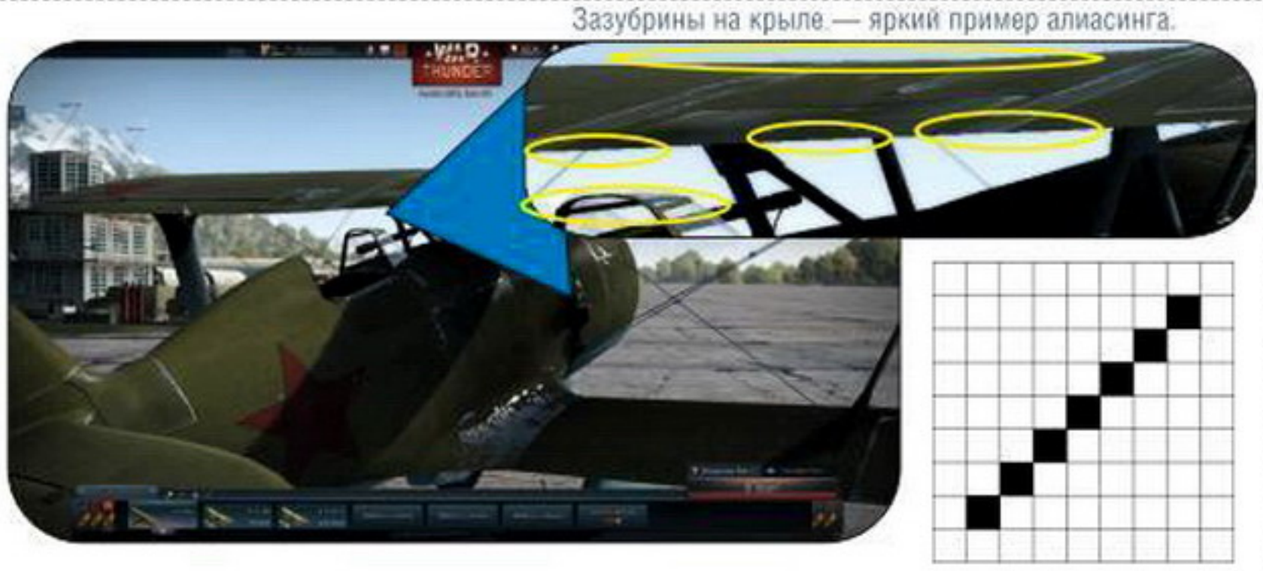
На GPC отныне приходится не два, а четыре SMM. И вычислительные ядра в SMM не одной большой горой лежат, а разбиты на четыре независимые части, каждой из которых полагается собственный планировщик, управляющий тридцатью двумя CUDA-блоками. По словам NVIDIA, это позволяет гораздо эффективнее загружать ядра, а значит, и тратить меньше энергии.

Сравните. В новой GTX 980 стоит 2048 CUDA-блоков, 128 текстурников и 64 растеризатора. В первом представителе семейства Kepler, GTX 680, находилось

ЗАГАДКА АНТИАЛИАСИНГА Ч.1

В наших тестах постоянно используется антиалиасинг в качестве дополнительной нагрузки для видеокарт. Многие знают, что эта технология позволяет сгладить «лесенки» на краях объектов, но вот откуда они берутся, как именно устраняются и почему на это требуется огромное количество ресурсов — известно далеко не всем. Сегодня мы это исправим.

Зазубрины на крыле — яркий пример алиасинга.



Анти

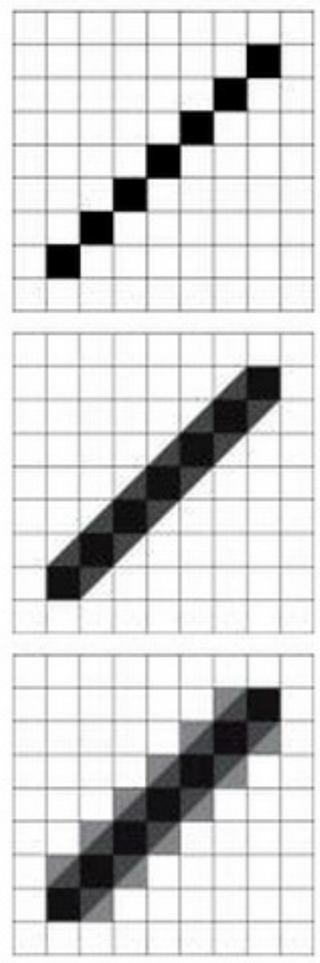
Пойдем от простого к сложному и для начала обозначим основного врага антиалиасинга. В техническом мире его зовут алиасингом, в жизни — «лесенкой». Ее видели все, кто хоть как-то интересуется играми.

Возьмем для примера War Thunder и покрутим в ангаре самолетик. На скриншоте хорошо видно, что ровные в реальности крылья здесь напоминают заточенную ножовку по металлу. К сожалению, это не дополнительная таранная фича, а тот самый алиасинг, дефект изображения.

Причина его появления кроется в самом методе формирования картинки на мониторе. Матрица последнего — пиксельная сетка, по принципу работы сильно напоминающая лист из тетради в клетку. При формировании картинки видеокарта закрашивает каждую клеточку в определенный цвет. Но, как известно из тетрадных рисований, сделать из кубиков идеальную наклонную линию невозможно, как ни старайся, получится лестница.

На бумаге избавиться от нее просто: частично закрашиваем пограничные клетки и получаем идеальную прямую. В мониторах все сложнее — пиксель пополам не делится, так что надо хитрить.

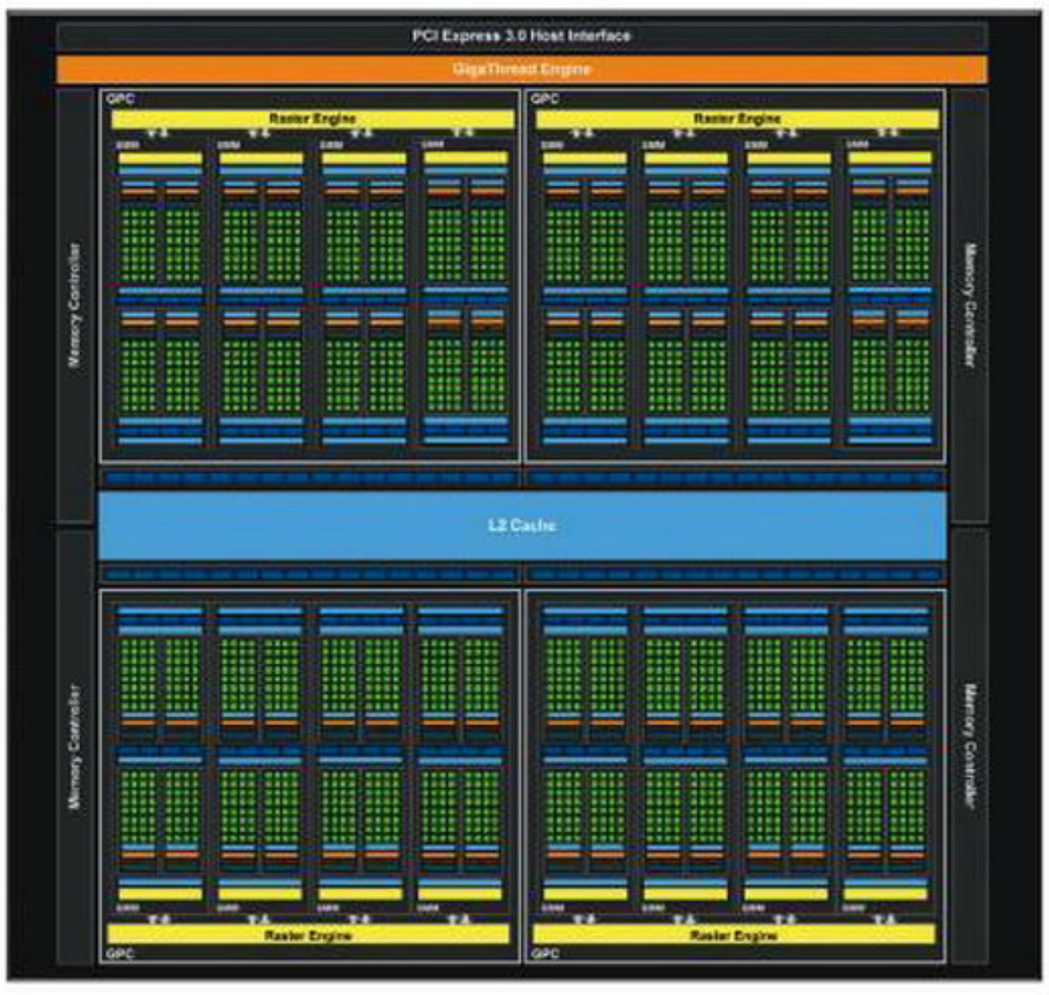
Основная уловка программистов — оптическая иллюзия. Возьмем наш пример с самолетом. Крыло зеленое, небо синее — отсюда сильный контраст, на котором и видно «ступеньки». Однако, если этот контраст понизить, эффект будет уже не так заметен, наш мозг автоматически сгладит углы. Как побороть контраст? Сделать более плавный переход между цветами, закрасив пограничные пиксели в промежуточный оттенок — скажем, сине-зеленый. Конечно, на физическом уровне «лесенка» останется, но наш глаз перестанет ее замечать. Это и называется антиалиасинг.



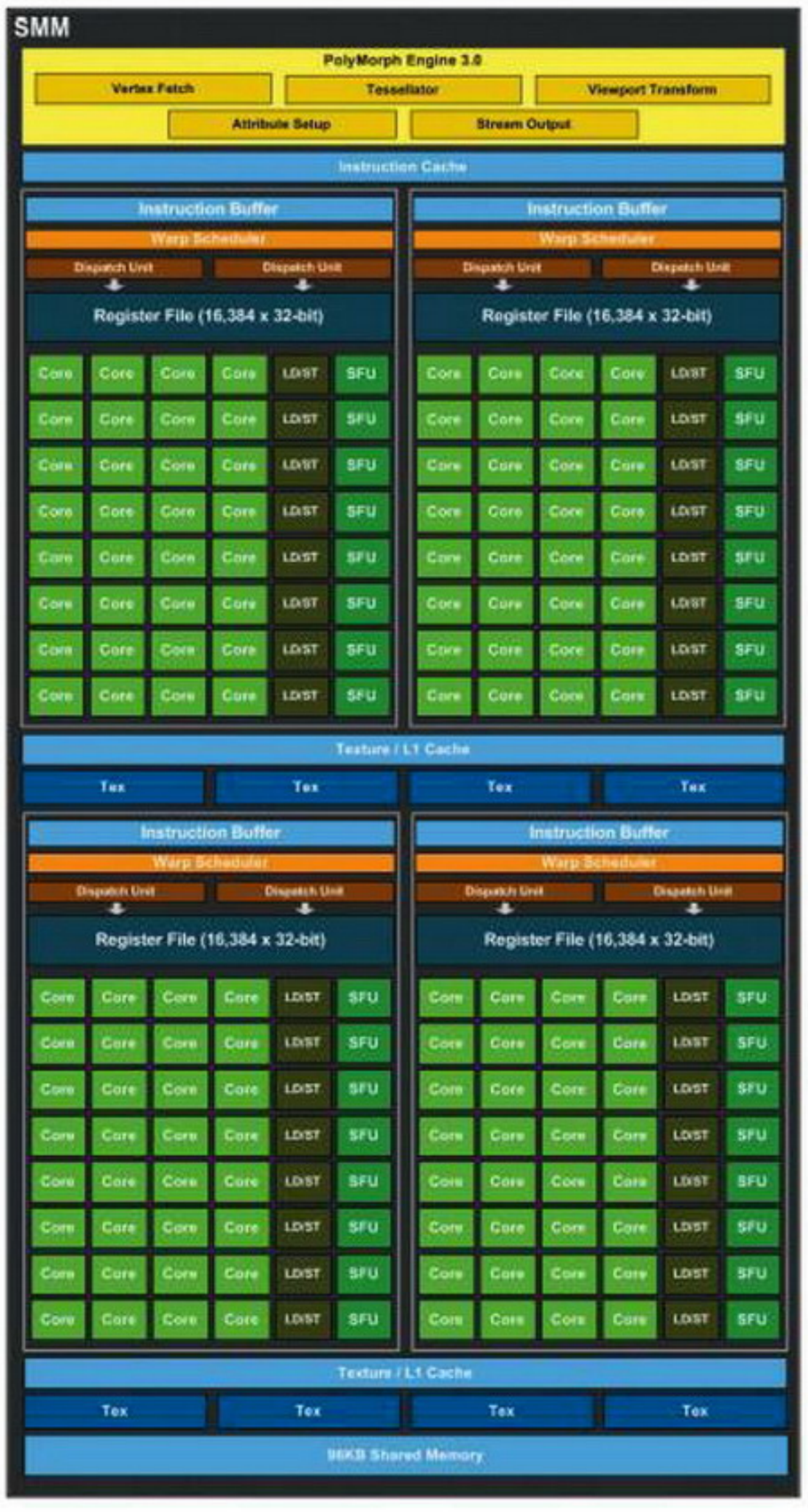
Основной принцип антиалиасинга — закрашивание пограничных пикселей промежуточными цветами.

1536 ядер, 124 TMU и 32 RoP. Но при этом у новой платы энергопотребление заявлено 165 Вт, а у старой оно было 195 Вт! И это с учетом того, что Maxwell работает на заметно более высоких частотах. Базовая скорость GM204 равна 1126 МГц, а под GPU Boost 2.0 может доходить до 1216 МГц. Два года назад на GTX 680 эти показатели равнялись 1006 и 1058 МГц соответственно.

Еще интереснее сравнивать с прошлогодним топом в лице GTX 780 Ti. У него было 2880 ядер, 240 текстурников, 48 растеризаторов и потолок в 250 Вт. И, несмотря на такое количественное преимущество, этот набор в исполнении Kepler должен уступить Maxwell! Интригует? Более чем.



Блок-схема GM204 (GTX 980).



ЗАГАДКА АНТИАЛИАСИНГА Ч.2

Ресурсы?

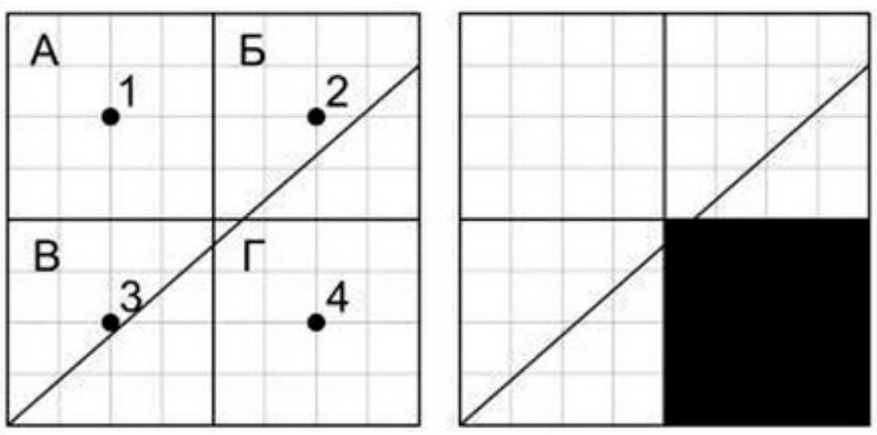
Почему же на столь простую операцию видеокарта тратит так много ресурсов и теряет fps? Дело в том, что только человек может взять красный с зеленым и на глазок смешать цвета, машине же нужны точные данные. И вот тут мы подходим к тому, как именно GPU определяет, какой цвет присвоить пикселю.

Смотрим на картинку ниже. Большие клетки на ней — пиксели, помеченные буквами **А**, **Б**, **В**, **Г**. Линия, проведенная через них, — граница между нашим крылом и небом. В самом простом случае видеокарта цвета выбирает следующим образом: она берет центр пикселя (обозначен цифрами **1**—**4**) и смотрит, какой оттенок находится в этой точке. В квадратах **А**, **Б**, **В** — это синее небо, в **Г** — зеленое крыло. Итог закрашивания представлен на соседней картинке.

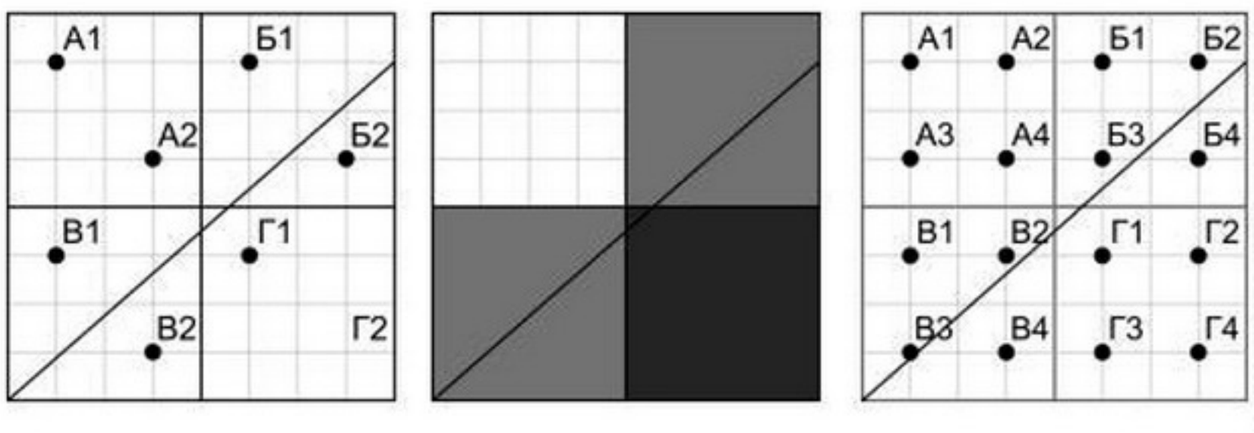
Прямо скажем, не особо красиво получилось. Необходимо искать промежуточные цвета, а для этого для каждого пикселя надо добавить дополнительные точки расчета, субпиксели, которые на наших картинках будут называться **А.1**/**А.2**, **Б.1**/**Б.2** и так далее.

Смотрим, что у нас получилось. В квадрате **А** все синее, в **Б** и **В** — сине-зеленое, в **Г** — чисто зеленое. А это значит, что теперь можно рисовать промежуточные цвета и получать сглаженную картинку. В настройках такая процедура называется AA 2x.

Результат такого сглаживания, как правило, выглядит значительно лучше стандартного рендеринга, однако из-за недостатка точек ошибки с определением промежуточных цветов будут проскакивать. Например, если в квадрате **Б** крыло зацепит точку **Б.1**, видеокарта решит, будто весь пиксель должен быть покрашен в зеленый, хотя на самом деле здесь промежуточный цвет. Избавиться от таких промахов можно, только если добавить субпикселей, доведя их число до четырех на каждый квадрат. Называться это будет AA 4x.



Принцип закрашивания пикселей без антиалиасинга.

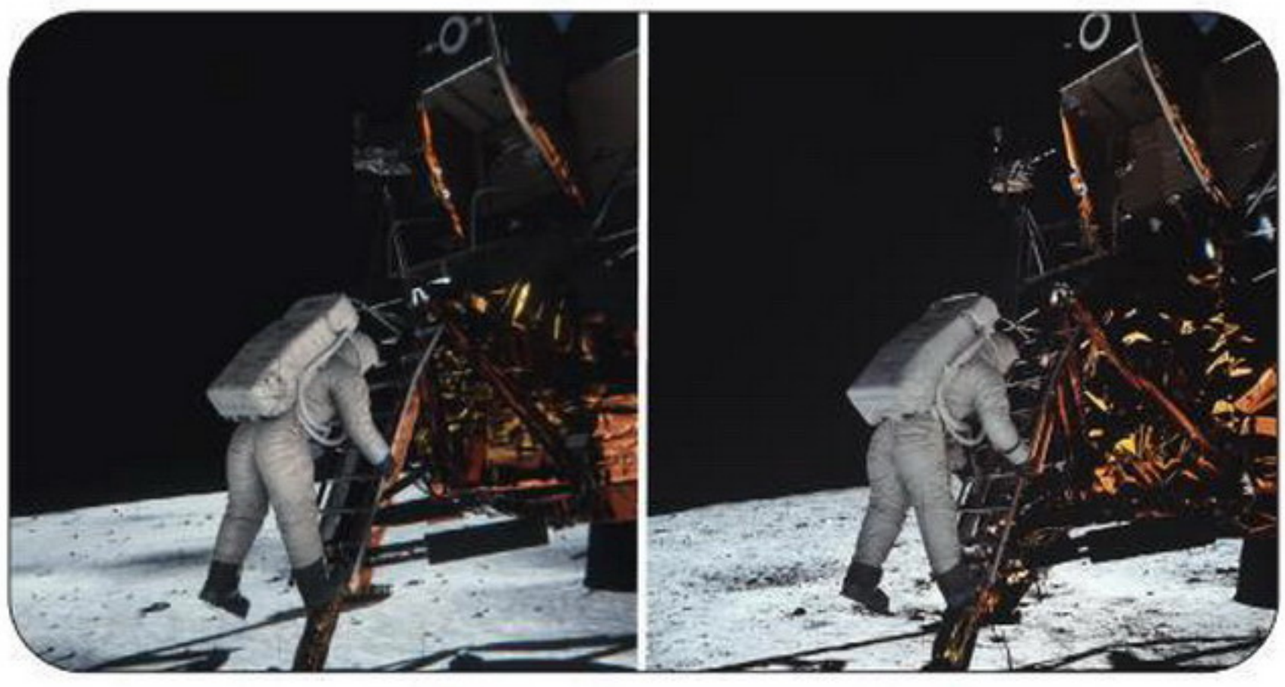


Принцип работы антиалиасинга.

Особенности

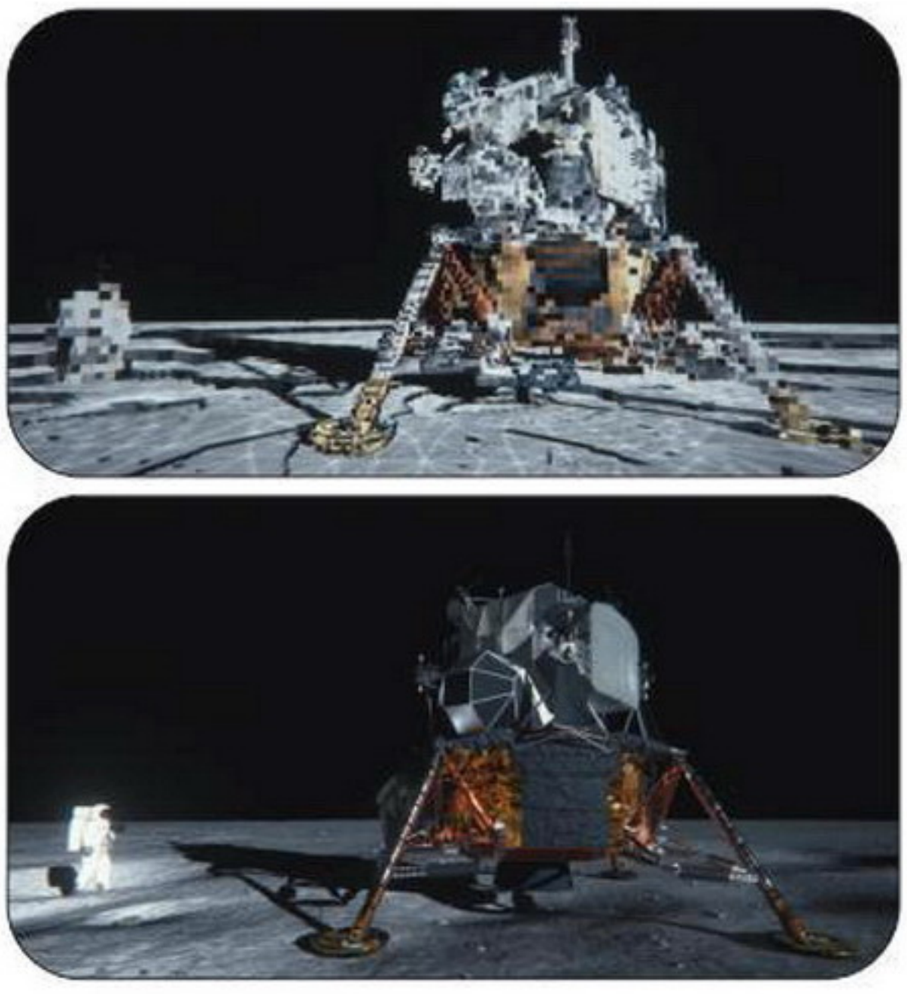
Одним энергопотреблением и перетасовкой ядер в NVIDIA не ограничились, свою порцию внимания получила и видеопамять. Стандартные для топа 4 ГБ GDDR5 скоростью 7 ГГц приободрили увеличенным с 1,5 до 2 МБ L2-кэшем и улучшенным алгоритмом сжатия текстур **Delta Color Compression**, экономящим до 30% пропускной способности шины памяти.

Добавилось и несколько игровых интересностей. Во-первых, поддержка нового метода глобального освещения **Voxel Global Illumination** (VXGI). По описаниям NVIDIA, с его помощью, похоже, чуть ли не впервые в истории игр удастся в реальном времени рассчитывать нормальное освещение. Насколько это так, пока не понятно, VXGI должен быть прописан в движке, но, судя по ролику создателя технологии Сирила Крассина, новинка впечатляет.



Работа VXGI.

VXGI позволяет избежать запекания текстур (когда свет и отражения просчитываются только в первом кадре и записываются в текстуры) и может работать со вторичными, преломленными от предметов, лучами и зеркальными отражениями. Добиться человеческой скорости при этом позволяет переход на воксели. Последние — равноценная замена полигонам, только это не традиционные многоугольники с натянутой поверхностью, а как бы игральные кубики, имитирующие частицы, из которых состоит объект. Оценить, как все это будет функционировать в играх, мы сможем довольно скоро. Первым движком с поддержкой VXGI станет Unreal Engine 4.



При расчете глобального освещения по методу VXGI видеокарта перестраивает сцену в вокселях, после чего добавляет полученную информацию в стандартную полигональную картинку.

ЗАГАДКА АНТИАЛИАСИНГА Ч.3

Нагрузка

В теории точность таким образом можно повышать бесконечно, но тут в дело вмешивается производительность системы. Выше мы уже сказали, что физически пиксель невозможно разделить на две части, поэтому получить от него несколько точек реально одним-единственным способом — на месте одного создать два квадратика, то есть рассчитать картинку в большем разрешении.

На практике это выглядит так. При включении антиалиасинга видеокарта автоматически повышает разрешение, рассчитывает под него картинку, получает необходимые субпиксели, усредняет их цвета, а затем ужимает все обратно до возможностей монитора. Естественно, все это требует огромного количества ресурсов и приводит к падению fps. И так же естественно, что производители видеокарт стараются как можно эффективнее с такими просадками бороться и всеми силами оптимизируют алгоритмы сжатия.

Виды антиалиасинга

На сегодня можно выделить три основных типа антиалиасинга. Самый простой в техническом плане — **Supersampling** (SSAA). Этот зверь банально считает *всю* сцену в кратно увеличенном разрешении и усредняет абсолютно все пиксели. Ресурсов, понятное дело, требует фантастических. Включил SSAA 4x на Full HD — поставил себе Ultra HD-монитор. Гораздо менее требовательный вариант — **Multisampling** (MSAA). Его особенность в том, что он не считает ненужные области (к примеру, литую поверхность стены, где и так не может быть «лесенки»), а повышает разрешение лишь на границах объектов. Отсюда более низкие требования к ресурсам.

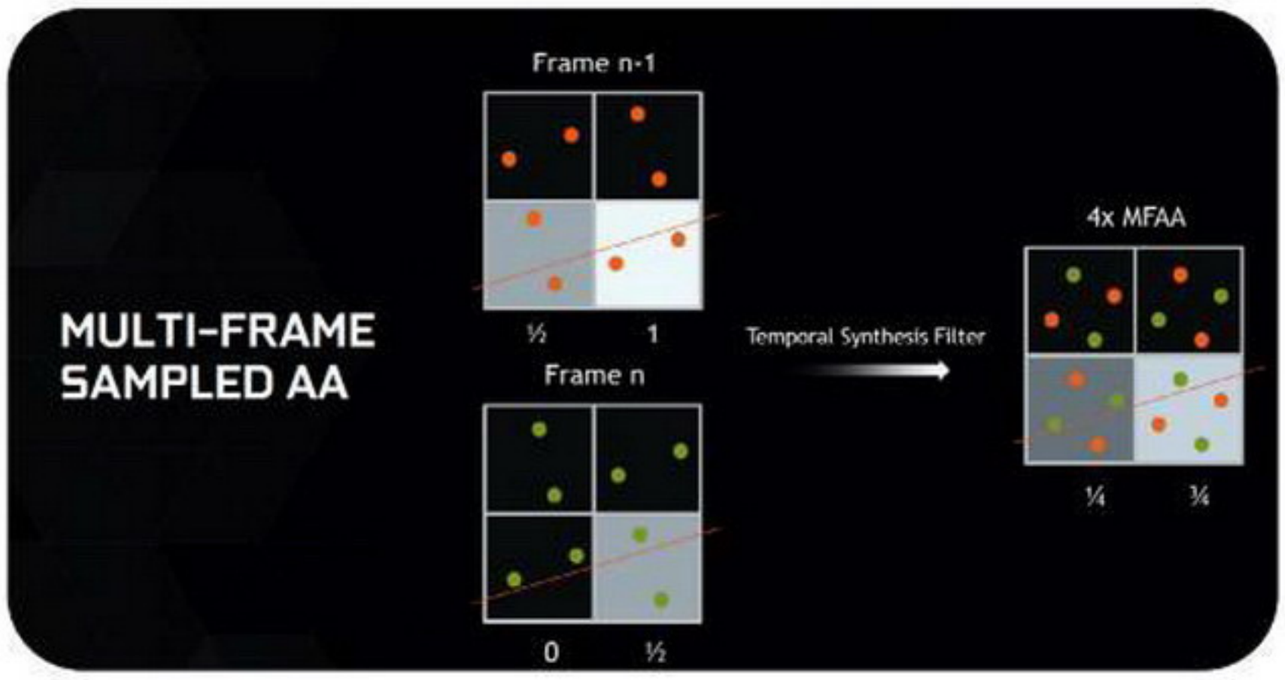
Ну и третий вид — вариант с постобработкой. В NVIDIA его называют **Fast Approximate** (FXAA), в AMD — **Morphological** (MLAA). В данном случае видеокарта не работает с геометрией, не считает субпиксели и не повышает разрешение, а банально блюрит уже готовую картинку. Результат получается неплохой и по краям объектов даже сравним с MSAA, но проблема в том, что при этом смазывается все изображение, а не его отдельные части, из-за чего сильно страдают текстуры и интерфейсные надписи. Плюсы, впрочем, тоже есть: ресурсов постобработка почти не требует.

Вторая необычная технология Maxwell — **Dynamic Super Resolution**. Если графика в игре уже выкручена на максимум, а количество fps не падает ниже ста в секунду, при помощи DSP можно заставить видеокарту считать картинку в 4K-разрешении, а затем ужимать ее до возможностей реального монитора.

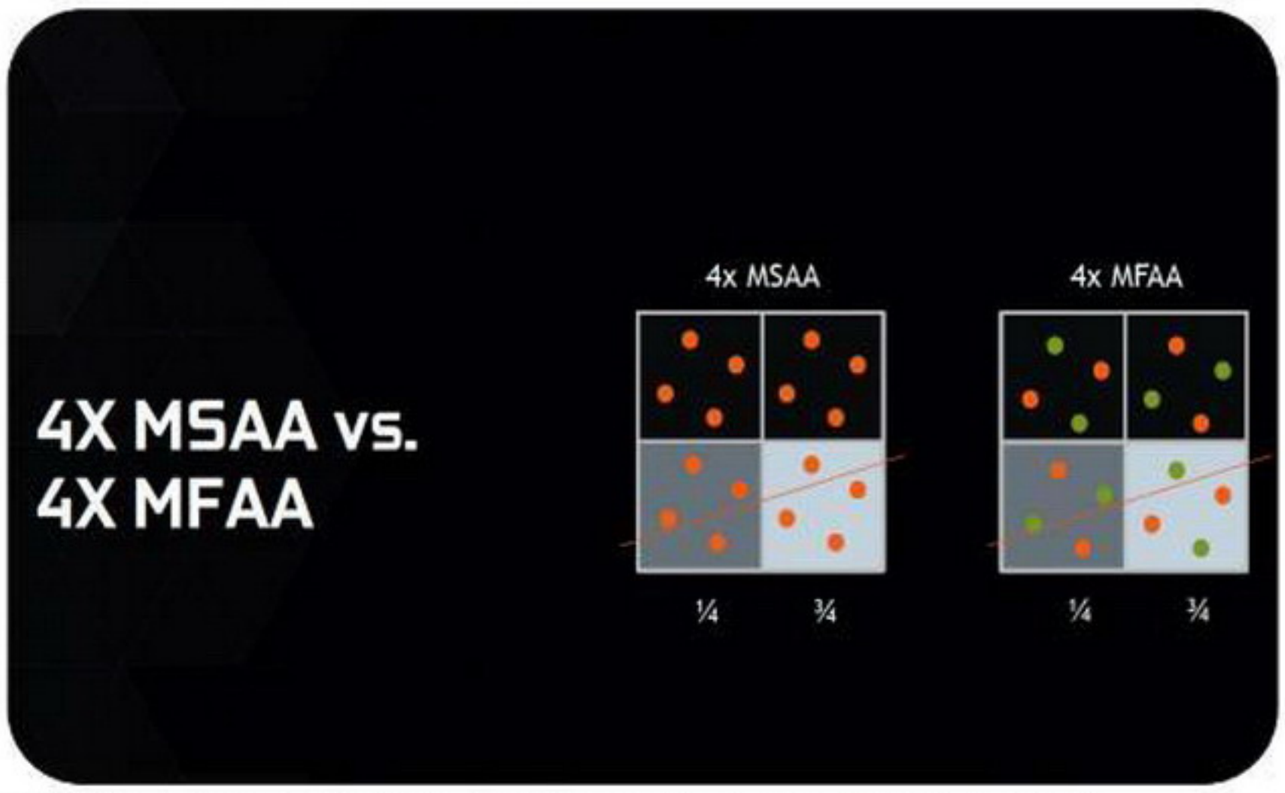
На деле получается своего рода полноэкранное сглаживание, избавляющее изображение от «лесенок» и повышающее детализацию. В современных проектах этот метод вряд ли пригодится, лучше использовать стандартный MSAA 8x, а вот в давних любимых игрушках, где новые функции не поддерживаются, DSR сможет чуть смягчить впечатление от устаревшей графики.

Третья технология в GeForce 900 — многокадровое сглаживание MFAA 4x. На момент тестов проверить его нам не удалось, драйвер не поддерживал, однако NVIDIA утверждает, что по качеству сглаживания оно сравнимо с MSAA 4x, а по нагрузке на процессор при этом — близко к MSAA 2x.

На проблемные точки карта, как и в MSAA 2x, рассчитывает всего два субпикселя, но цвет промежуточных пикселей определяет не по одному, а по двумя кадрам. То есть используются те же четыре субпикселя, но берутся они из соседних фреймов. Отсюда меньшее падение производительности при нормальном результате.

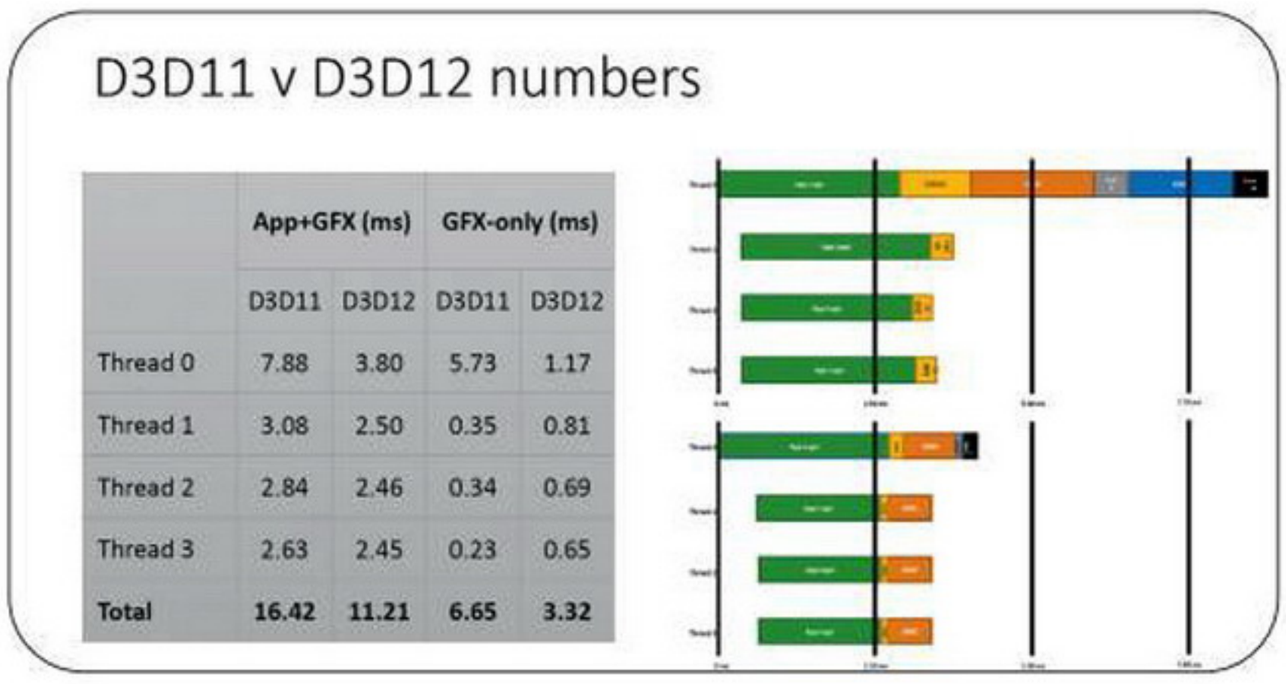


Работа DSR на примере Battlefield 4. Все внимание — на пальмы.



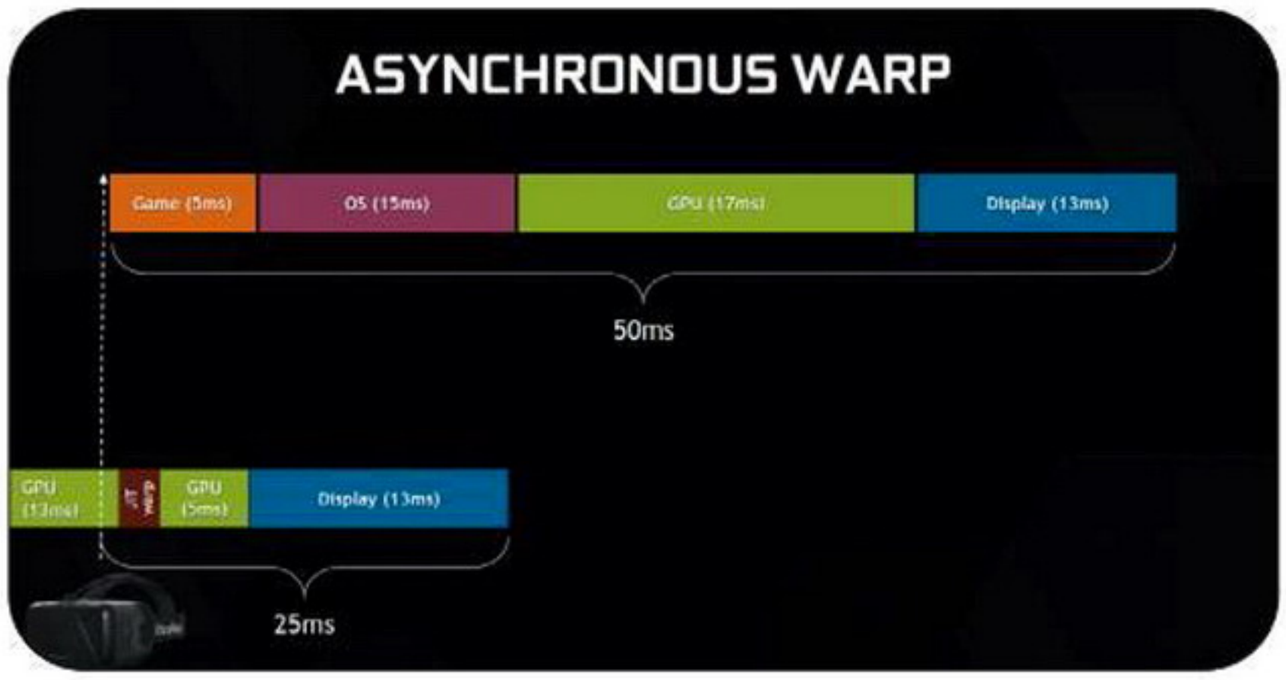
MFAA 4x имитирует работу MSAA 4x, беря данные о субпикселях из двух соседних кадров.

Последняя новинка — ожидаемая многими поддержка **DirectX 12**, чей выход запланирован на 2015 год. Особых графических изысков от него ждать не стоит. Основная цель очередного API от Microsoft — избавиться от узких мест, за которые его ругают все кому не лень, а AMD даже пытается заменить собственным вариантом под названием Mantle.



Новых эффектов в DirectX 12 не планируется, зато он перестанет без толку тратить ресурсы компьютера.

На презентации Maxwell инженеры NVIDIA сообщили о своем интересе к VR-шлемам. Сейчас внутри компании активно борются с основной проблемой подобных устройств — высокой задержкой между поворотом головы и реакцией на нее на экране. Пока она составляет около 50 мс (смертельные числа для нашего вестибулярного аппарата), однако стараниями NVIDIA ее уже удалось сократить до 36 мс, а при поддержке недавно придуманной **Oculus VR** технологии **Asynchronous Time Warp** (дополнительный опрос датчиков) лаг можно будет снизить до приемлемых 25 мс.



На этом, в принципе, теорию по новым GTX 900 можно заканчивать. Отметим напоследок, что GTX 980, как прилежный преемник Kepler, поддерживает все технологии прошлых серий. Есть и автоматический разгон под GPU Boost 2.0, и 3D Vision Surround, и набор утилит GeForce Experience, позволяющих захватывать и транслировать видеопоток с видеокарты на любой стрим-сервис.

В жизни

Несмотря на массу технических нововведений, внешне GeForce не особо изменились. Референсный вариант, который, судя по всему, станет стандартом для всех производителей, — плата длиной 27 см, накрытая металлическим кожухом и украшенная прозрачным окном и светящейся зеленым надписью «GeForce» на боку.

Прежней осталась и система охлаждения. Мощный алюминиевый радиатор, три медные теплопроводные трубки и вертикальная вертушка на задней части. Только на оборотной стороне добавилась охлаждающая металлическая планка со съемной частью в районе питающих портов. Последняя понадобится тем, кто будет собирать компьютер с двумя или тремя GTX 980, — со снятой заглушкой в стесненных условиях плата, как утверждает NVIDIA, охлаждается лучше.

Что же до видеоразъемов и питания, то энергия подается всего по двум 6-pin-вилкам, а для мониторов заготовлены один DVI, HDMI и три DisplayPort.

Конкуренты

На тестирование новой карты мы взяли материнскую плату **MSI Z87-GD65 Gaming**, процессор **Intel Core i7-4770K**, две планки оперативной памяти **Kingston HyperX Fury** по 4 ГБ каждая и пару SSD на 128 ГБ. Систему, **Windows 7 64-bit**, установили на **Plextor M6S**, а игры и тестовые пакеты — на **Kingston HyperX**.

Производительность оценивали при помощи трех синтетических бенчмарков и семи игр. В первый список попали **3DMark** с тестом **Fire Strike**, **Unigine Heaven Benchmark 4.0** и **Unigine Valley 1.0**. Во второй отправились **BioShock Infinite**, **Hitman: Absolution**, **Tomb Raider**, **Metro: Last Light**, **Crysis 3**, **Battlefield 4** и **Thief**.

Все настройки выставлялись на максимум, а чтобы повысить нагрузку, игры, помимо стандартного Full HD, дополнительно прогонялись в разрешении 2560x1440 (монитор **iiyama XB2776QS**). Результаты? Да такие бы каждый год.

Революция

GTX 980 переплюнула абсолютно всех в нашем тесте, включая Radeon R9 290X и топовую GTX 780 Ti. Отрыв получился весьма существенным — 11% от Radeon R9 290X и 6% от GTX 780 Ti. И это при почти в полтора раза меньшем энергопотреблении! На свои fps новая карта суммарно потратила где-то 660 Вт, а R9 250X и GTX TITAN сожгли на них по киловатту!

Что это значит для нас с вами? Во-первых, экономию. Если играть по три часа каждый день, за год набежит разница примерно в 500 рублей. Во-вторых, очень приличный запас для ручного разгона: даже в автоматическом режиме, без сдвига границ по температуре, GTX 980 уверенно держала частоту в 1224 МГц против стандартных для нее 1126 МГц. Ну а в-третьих — 165 Вт на столь впечатляющем чипе прямо указывают, что для Maxwell показанные результаты далеко не предел.

Уверены, GTX 980 — это не топ и, как два года назад, нас ждет повторение ситуации с появлением версий Ti, TITAN и двойных GTX 980. Потолок в 250 Вт для домашних систем никто не отменял, да и запас по габаритам чипа у Maxwell есть, текущие 398 мм² для топового кристалла — это даже не размер, в той же GTX 780 Ti он перевалил за 500 мм². Впрочем, это дело будущего.

●●●

Пока же у нас есть только GeForce GTX 980, и она себя показала потрясающе. При очень скромном энергопотреблении карта спокойно тянет все игры в Full HD и не против нагрузки в 2560x1440. Цена, правда, пугает — 23 990 рублей, — но она соответствует текущим рыночным реалиям. Именно столько сегодня хотят за свежие топовые карты и NVIDIA, и AMD. И в случае с GTX 980 это оправданно — как ни крути, а настоящее новое поколение и самая быстрая одночиповая плата на планете.

● *Дмитрий Колганов*

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 980	AMD Radeon R9 290X	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	NVIDIA GeForce GTX 780
Ядро	GM204	Hawaii	GK110	GK110	GK110
Количество транзисторов	5,2 млрд	6,2 млрд	7,1 млрд	7,1 млрд	7,1 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	2048 шт.	2816 шт.	2688 шт.	2880 шт.	2304 шт.
Частота графического ядра	1126-1216 МГц	до 1000 МГц (по факту - 920-1000 МГц)	836-876 МГц	875-928 МГц	1006-1058 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 6 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 2 ГБ
Частота памяти	7000 МГц	5000 МГц	6008 МГц	7000 МГц	7000 МГц
Шина данных	256 бит	512 бит	384 бит	384 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	128 шт.	176 шт.	224 шт.	240 шт.	128 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	165 Вт	~ 250 Вт	250 Вт	250 Вт	195 Вт
Цена на октябрь 2014 года	23 990 рублей	18 000 рублей	36 500 рублей	23 990 рублей	18 000 рублей

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 980	13 008	11 110	10 694	100%
AMD Radeon R9 290X	10 898	10 907	9383	84%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	10 766	11 087	9384	83%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	11 236	11 175	9732	86%
NVIDIA GeForce GTX 780	9 684	11 125	8576	74%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 980	63,6	1602	100%
AMD Radeon R9 290X	53,8	1354	85%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	52,6	1234	77%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	58,4	1470	92%
NVIDIA GeForce GTX 780	50,8	1281	80%

Unigine Valley 1.1

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 980	65,8	2751	100%
AMD Radeon R9 290X	60,7	2539	92%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	61,1	2555	93%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	66,8	2793	102%
NVIDIA GeForce GTX 780	60,4	2527	92%

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-4770K
Охлаждение	Cooler Master V6
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming
Память	2x 4 ГБ DDR3 Kingston HyperX Fury
Накопители	Plextor M6S, Kingston HyperX
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	340.52; 344.07 (GTX 980)
Драйверы AMD	Catalyst 14.4

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 980	AMD Radeon R9 290X	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	NVIDIA GeForce GTX 780
Tomb Raider					
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	**64,6**	59,2	53,1	59,8	50,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	**50,3**	47	39,2	46,6	36,8
%	**100%**	92%	80%	93%	76%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 2x	**40,2**	38,3	32,7	37,6	31,1
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 4x	**31,2**	29,1	24	27,9	23,1
%	**100%**	94%	79%	92%	76%
Hitman: Absolution					
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	67,9	**72,2**	52,3	68,8	59,5
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	49,9	**54,9**	45,7	48	43,6
%	100%	**108%**	83%	99%	88%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x	43,6	**52,9**	42,4	46,9	40,7
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x	31,9	**37,3**	28,2	30,3	26,9
%	100%	**119%**	94%	102%	90%
BioShock Infinite					
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	**161,2**	125,1	135,1	145,3	128,2
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	**125,9**	93,8	108,8	119,8	103,4
%	**100%**	76%	85%	92%	81%
UltraDX11, 2560x1440, AF 16x	**112,4**	86,6	90,8	94,1	86,5
UltraDX11+DDOF, 2560x1440, AF 16x	**84,1**	60,9	70,5	77,6	67
%	**100%**	75%	82%	87%	78%
Crysis 3					
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**57,5**	48,3	51,1	54,6	47,9
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**45,2**	36,8	40,1	43,2	38,3
%	**100%**	83%	89%	95%	84%
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	**33,9**	31,5	29,2	32,6	28,5
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x	**27,7**	23,7	23,8	25,1	22,4
%	**100%**	90%	86%	94%	83%
Metro: Last Light					
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	**52**	46	46	51	43
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, PhysX	**47**	30	40	45	37
%	**100%**	88%	88%	98%	83%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA	32	29	**32,7**	30	26
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, PhysX	**29**	20	24	28	24
%	**100%**	91%	**102%**	94%	81%
Battlefield 4					
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	**110,3**	92,1	93,7	103,9	90,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**100,9**	85,9	87,1	84,2	82,1
%	**100%**	84%	86%	89%	82%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 2x	**66,1**	62,8	57,1	63,5	54,3
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	**61,1**	52,4	52,6	60,2	50,6
%	**100%**	91%	86%	97%	82%
Thief					
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	**88**	80,2	84,6	85,5	84,4
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	**78,5**	70,6	67,6	75,3	66,7
%	**100%**	91%	91%	97%	91%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x	**79,4**	70,8	66,5	72,6	62,3
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA High	**55,5**	48,3	45,5	51,2	43,1
%	**100%**	88%	83%	92%	78%

Соотношение цена/производительность

Видеокарта	1920x1080, без учета PhysX	2560x1440, без учета PhysX	Синтетика	Общая	Цена
NVIDIA GeForce GTX 980	100%	100%	100%	100%	100%
AMD Radeon R9 290X	89%	93%	87%	89%	75%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	86%	88%	84%	86%	152%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	95%	94%	93%	94%	100%
NVIDIA GeForce GTX 780	83%	81%	82%	82%	75%

ДЕШЕВЫЙ LTE

Тестирование планшета NVIDIA/Etuline Tegra Note 7 LTE

В «Игромании» №9/2014 мы протестировали пару планшетов NVIDIA, выпущенных в рамках проекта Shield. Сегодня у нас продолжение истории — будем рассказывать о **NVIDIA Tegra Note 7**. По заверению производителя, это самая мощная и одновременно дешевая 7-дюймовая таблетка с поддержкой LTE.

Первый взгляд

С ходу отметим, в отличие от Shield, сама NVIDIA за производство и распространение новинки не отвечает, этими делами занимается компания **Etuline**. Производитель видеокарт в данном случае выступил в качестве разработчика концепции, проработав дизайн, начинку и программную составляющую.

Планшет поставляется в симпатичной упаковке, раскрашенной в фирменные цвета NVIDIA. Несмотря на внушительный размер бокса, внутри ничего интересного — инструкция, провод USB-micro-USB и блок питания на 220 В. Карты памяти и магнитная обложка-подставка, как и у Shield, — за отдельные деньги. Скудность комплектации искупает сам планшет. Оформлен он здорово. Задняя панель сделана из приятного софттача, который, как ни странно, не собирает отпечатки пальцев. Лицевая часть вся закрыта стеклом, и лишь по бокам есть пара пластиковых вставок-решеток, скрывающих встроенные динамики.

По габаритам Note 7 чуть проигрывает основным конкурентам в лице ASUS Nexus 7 и Samsung Galaxy Tab 4 7.0, однако на удобстве лишние миллиметры не сказываются. Таблетка умещается во внутреннем кармане пиджака и уверенно обхватывается мужской рукой средних размеров. А вот вес мог быть поменьше — 366 граммов по современным меркам многовато.

Отстает новинка и по разрешению экрана. В то время как Nexus 7 поддерживает Full HD, в Tegra Note 7 матрица выдает всего 1280x800. Правда, на качестве изображения это особо не сказывается. IPS рисует красивую картинку, не блекнет под широкими углами обзора и благодаря существенному запасу яркости эффективно борется с ярким освещением. Плюс к этому сенсорная подложка адекватно реагирует на пальцы и ни в чем не уступает топовым таблеткам.

Кнопки и перо

Это же касается и остальных органов управления. Кнопка питания, расположенная на верхней грани, чуть утоплена в корпус и без проблем прожимается подушечкой пальца, а качелька громкости на правом боку выделяется четким кликом при срабатывании. Радует в Tegra Note 7 и наличие комплектного пассивного стилуса.

Он прячется на нижней грани справа и представляет собой тоненькую (12,1x0,3 см) ручку с двумя резиновыми концами. К габаритам ее надо привыкать — все же не обычная шариковая BIC, — но, как освоишься, работать с документами и PDF становится невероятно удобно. Что особенно классно, в отличие от купленных стилусов у этого есть свое место в корпусе, так что не надо искать электронный карандаш по всем карманам. Ну и еще один бонус родного пера — наличие фирменных надстроек.

Когда вытаскиваешь стилус, всплывает окошко, предлагающее запустить местный блокнот, рисовалку и добавить в быстрый доступ любое нужное вам ПО. Вдобавок к этому снизу экрана появляется кнопка «блокировки пальцев», отсекающая случайные нажатия рукой. К слову, в программном смысле описанный лаунчер — единственная надстройка в операционной системе. Если не считать фирменного магазина TegraZone, на планшете стоит голый **Android 4.4.2** без каких-либо изменений.

После общения с современными телефонами это не особо радует, не хватает мелочей — поиска по программам, прямого удаления софта, сортировки. Но, в общем-то, отсутствие лишнего ПО облегчает систему и, самое главное, позволяет надеяться на частые обновления Android. Так, NVIDIA на презентации устройства обещала, что Tegra Note 7 одним из первых в мире получит «пятый» Android L.

ТТХ

Новую операционку начинка планшета должна проглотить без вопросов. За работу Tegra Note 7 отвечает чип **Tegra 4**, а это пять процессорных ядер **Cortex A15**, работающих по схеме 4-Plus-1, и мощное видеоядро **GeForce ULP**. Последнее на сегодня считается лучшим вариантом для игр на Android и поддерживает массу графических эффектов, недоступных Adreno от Qualcomm.

Еще один весомый аргумент в арсенале Tegra Note 7 — наличие модуля LTE, поддерживающего все российские частоты. Причем «симка» позволяет не только бродить по интернету вдали от Wi-Fi, но и звонить как с обычного телефона. Конечно, говорящий с такой лопатой у уха выглядит комично, но никто не запрещает пользоваться гарнитурами, Bluetooth на месте. Кроме того, в экстренной ситуации можно задействовать громкую связь. Микрофон в Tegra Note 7 чувствительный, а встроенные динамики кричат так, что слышно даже в соседней комнате.

●●●

Сколько все это стоит? 11 990 рублей. Для сравнения: за ASUS Nexus 7 LTE со сравнимым процессором и экраном на 1920x1080 просят в районе 14 000 рублей, а за Samsung Galaxy Tab 4 7.0 LTE со слабеньким Snapdragon 400 и HD-матрицей хотят около 11 500 рублей. Переигрывает ли их новинка NVIDIA? Как нам кажется, да.

Несмотря на упрощения вроде HD-экрана, чисто номинальных камер, крупного корпуса и завышенного веса, с планшетными обязанностями Etuline Tegra Note 7 справляется на уровне топовых представителей рынка. А значит, перед нами отличный вариант для тех, кто хочет купить мощную таблетку, но не желает переплачивать за лишние возможности. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (1280x800), IPS, сенсорный
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 4 (5 ядер)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Графика:** GeForce ULP
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Комплектация:** кабель для компьютера, зарядка
- **Емкость аккумулятора:** 4100 мАч
- **Размеры:** 15,8x13,5x5,7 см
- **Вес:** 366 г
- **Цена на октябрь 2014 года:** 11 990 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ высокая производительность
+ хорошие материалы
+ громкие динамики
+ цена

— МИНУСЫ —

– низкое разрешение экрана
– слабые камеры
– большой вес

ДВА ПО ШЕСТЬ

Тестирование телефонов Apple iPhone 6 и iPhone 6 Plus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ IPHONE 6

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Apple iOS 8
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (750x1334), IPS
- **Процессор:** Apple A8+M8
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Камеры:** 8 Мп (основная, двойная вспышка), 1,2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900/2100 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE 1/2/3/4/5/7/8/13/17/18/19/20/25/26/28/29
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 13,8x6,7x0,69 см
- **Вес:** 129 г
- **Цена на октябрь 2014 года:** от 31 990 рублей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ IPHONE 6 PLUS

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Apple iOS 8
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Apple A8+M8
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Камеры:** 8 Мп (основная, двойная вспышка), 1,2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900/2100 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE 1/2/3/4/5/7/8/13/17/18/19/20/25/26/28/29
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 15,8x7,8x0,71 см
- **Вес:** 172 г
- **Цена на октябрь 2014 года:** от 36 990 рублей

ПЛЮСЫ

+ высокая производительность
+ качественная сборка
+ необычный дизайн
+ большой экран

МИНУСЫ

- сложности с управлением
- низкое разрешение основной камеры

Год назад, тестируя **Apple iPhone 5s** и **5c**, мы отметили, что политика **Apple** медленно, но неуклонно меняется. Формула успеха, обкатанная на первых поколениях iPhone, к пятой версии начала давать сбои, и производителю ничего не оставалось, как принять законы рынка. Тогда Apple впервые в своей истории выпустила сразу два телефона, а на этот раз поступилась своим главным постулатом — маленькими размерами экрана. С четырех дюймов у «пятерки» компания резко перешла к 4,7 дюйма в **iPhone 6** и к 5,5 дюйма в **iPhone 6 Plus**. Расскажем, что из этого получилось.

Парочка

Так как телефоны между собой различаются только размерами, не будем разбивать статью и расскажем о них параллельно. Поставляются новинки в характерной для Apple белой упаковке без излишеств. Внутри — стан-

ПЛЮСЫ

+ высокая производительность
+ качественная сборка
+ необычный дизайн
+ большой экран
+ оптическая стабилизация

МИНУСЫ

- сложности с управлением
- низкое разрешение основной камеры

дартный набор. Зарядка, очень удобный двухсторонний кабель Lightning и гарнитура EarPods. Последняя, сразу скажем, для комплектной модели звучит более чем убедительно и вдобавок оснащена пультом управления, позволяющим регулировать громкость, переключать треки и отвечать на звонки.

Что же касается самих телефонов, то их не спутаешь ни с одним из прошлых iPhone. И дело даже не в увеличившихся размерах, а в совершенно ином оформлении. Внешне трубки напоминают одновременно и первый iPhone, и прошлогодний iPod touch. Корпус — цельный кусок алюминия, в который упихали всю начинку и сверху прикрыли стеклом экрана. При этом по всем граням основательно прошлись напильником. От угловатости «четверок» и «пятерок» не осталось и следа — бока и углы скруглены по максимуму. Из-за этого аппараты смотрятся не так эффектно, как, скажем, 4s или 5s, зато в руке и в кармане брюк лежат идеально. Причем справедливо это не только для стандартной версии, но и для 6 Plus. Уверены, сохрани она квадратные формы «пятерок», пользоваться ею было бы очень сложно, а так — надо привыкнуть лишь к габаритам.

Управление

Слегка переделали под новые размеры и схему управления. Кнопка питания, традиционно располагавшаяся на верхней грани, переехала на правую боковую сторону, что при выросших габаритах гораздо удобнее. Еще одно нововведение касается клавиши «Домой» под экраном. К сканеру отпечатков пальцев добавилось сенсорное кольцо, отвечающее за функцию Reachability. Двойной тап по кнопке прижимает картинку к нижней части экрана, позволяя дотянуться до верхних элементов интерфейса.

В остальном же все стандартно. На левому боку стоит рычажок перевода в режим «вибрации» и качелька громкости, попутно отвечающая за спуск затвора камеры. Насколько удобно они расположены — зависит от манеры держать трубку. Если перехватывать ее посередине, то клавиши оказываются аккурат под указательным пальцем, если же телефон брать так, чтобы его край упирался в ладонь, тогда придется тянуться.

Экран

В вопросах растяжки, впрочем, кнопки — это мелочи по сравнению с экранами. В стандартной «шестерке» дисплей вырос почти на 1,7 см по диагонали, достигнув 4,7 дюйма. И это сильно изменило ощущения от работы с телефоном. На крупном экране стало проще работать с текстами. Сайты наконец-то можно просматривать без переключения в режим «чтения», а видео и фото выглядят не хуже, чем на Android-флагманах, для которых и пять дюймов уже давно считаются необходимым минимумом. Естественно, версия Plus только усиливает эти впечатления. Со своими 5,5 дюйма она догнала лидера среди Android-телефонов в лице LG G3 и вплотную приблизилась к культовому Galaxy Note 3 с его 5,7 дюйма.

К сожалению, на управлении увеличение габаритов сказалось отрицательно. На второй серьезный шаг, полную переделку интерфейса под новые стандарты, в Apple не решились. iOS 8 сохранила свою логику, и, как и раньше, большая часть функциональных кнопок у нее находится в верхней половине экрана. В iPhone 6, в принципе, это не доставляет трудностей. Спустя неделю привыкаешь заранее брать телефон в нужном положении и без проблем дотягиваешься до любой точки дисплея, другое дело — версия Plus.

Вот здесь даже для банального «назад» в Facebook приходится либо подключать второй набор пальцев, либо

Интересная особенность обоих iPhone 6 — выступающая над корпусом камера. В жизни не мешает, но выглядит забавно.

активно пользоваться функцией Reachability, которая не только добавляет лишних действий, но еще и работает через раз. Конечно, привыкнуть к этому можно, но, как нам кажется, надо переделывать интерфейс. Тот же Android, к примеру, не напрягает большими экранами лишь потому, что львиная доля функциональных клавиш (включая «Назад») расположена снизу, в пределах досягаемости большого пальца.

За стеклом

Зато в техническом плане к дисплеям претензий нет. В обоих телефонах установлены IPS-матрицы с практически идеальными углами обзора, яркостью под 500 кд/м² и отличной цветопередачей. Без всяких программных улучшений iPhone рисуют очень красивую и правдоподобную картинку, почти не отличимую от профессиональных мониторов.

Интересно дела обстоят и с разрешениями дисплеев. Дабы облегчить жизнь разработчикам софта, Apple постаралась сохранить преемственность поколений и оставить прежнюю плотность точек. В iPhone 6 это получилось, его 750x1334 дают те самые 326 пикселей на дюйм, а вот в Plus пришлось пойти на хитрость. Матрица здесь — Full HD (401 ppi), однако картинка для нее изначально считается в 1244x2208. Сразу скажем, на глаз софтового сжатия не видно и по качеству изображения оба телефона полностью соответствуют сегодняшним стандартам.

Связь

То же скажем и про связь. Телефоны поддерживают все российские частоты, включая LTE, и к уверенности приема у нас никаких претензий. Даже в сложных местах, где некоторые аппараты просто теряли сигнал, оба iPhone уверенно держали канал и — это важно — обеспечивали нормальную передачу голоса. За время тестов никто из наших собеседников не пожаловался на проблемы с искажением звука или на пропадание части слов в ходе разговора. Аналогично и с нашей стороны. Разговорный динамик в iPhone 6 пусть и не супергромкий, но по качеству вне конкуренции.

Хорош, кстати, и внешний излучатель, расположенный на нижней грани корпуса. Кричит он на зависть конкурентам и при этом еще и качественно звучит, покрывая не только верхние, но и часть средних частот.

Камеры

Увы, но по части камер таких восторгов уже нет. По современным меркам разрешение основных модулей низкое — всего 8 Мп (столько было у iPhone 4s). И, естественно, это

Как утверждают в интернете, если положить новый iPhone в задний карман и плюхнуться с размаху на скамейку, то телефон погнется. Как показала наша практика, от этого дела гнутся не только телефоны.

сказывается на детализации фотографий. Дальние объекты обоим iPhone даются с большим трудом и при приближении банально разваливаются на пиксели. Текущие Android-флагманы себе подобного не позволяют.

Хотя ругаться особо не будем. Если не брать в расчет разрешение, картинку телефоны рисуют отличную: цветопередача хорошая, шумов почти нет, да и по скорости наводки iPhone не уступают конкурентам. В новые модули установили систему фазовой фокусировки, а версию Plus вдобавок оснастили оптической стабилизацией, здорово помогающей при плохих условиях съемки. То же скажем по фронтальным модулям: далеко не рекордная 1,2 Мп матрица делает качественные селфи и обходит по этому пункту большинство Android-конкурентов.

Порадовала и схема управления камерой. На выбор есть пять режимов: Time Lapse (оставляете телефон на окне и через пару часов получаете видео с бегущими по небу облаками), скоростная съемка (120 и 240 к/с), обычное видео (1080p), фото, квадратик Instagram и панорама. Единственные опции для всего этого — включение вспышки, HDR и экспозиция. Для готовых же снимков предусмотрено простое и элегантно оформленное меню редактирования: разрешается поиграться с цветами, яркостью и эффектами типа сепия, нуар. Естественно, представлено все очень наглядно и доступно.

Производительность

За работу обоих iPhone отвечает 64-битный чип **Apple A8**, произведенный по 20-нм нормам на заводе TSMC (тот самый, что делает процессоры для NVIDIA и AMD). По заверению Apple, свежий двухъядерный кристалл примерно на 20% быстрее своего предшественника в лице A7. В похожем духе говорится и о графическом ядре, насчитывающем 128 ядер. По меркам индустрии — не рекорд, NVIDIA Tegra K1 несет на борту 192 блока, но картинку GPU рисует отличную, о чем говорят игры на новом низкоуровневом движке Metal.

А вот с оперативкой не все гладко. Как и предшественники, телефон получил всего 1 ГБ DDR3. На плавную работу системы этого достаточно, но добивается результата Apple при помощи небольших хитростей. Как только программа сворачивается, iOS выгружает ее из памяти, а при повторном обращении запускает заново. Это не очень удобно, зато все, как говорится, летает.

Дополнительные модули

С дополнительными модулями в свежих iPhone решили не усердствовать и добавили только NFC с барометром. Первый получился странным. Ни считывать количество поездок с карточек метро, ни общаться с гарнитурами или другими телефонами он не умеет. Поставили его исключительно как составляющую нового сервиса **Apple Pay**, который должен заменить владельцу банковские карты. Будут ли этой возможностью осчастливлены российские покупатели iPhone, пока не известно; на момент написания обзора опция была заявлена только для США.

Второй модуль — барометр — оказался более полезным. Его сюда встроили не для предсказания погоды, а в качестве высотометра, умеющего подсчитывать количество осиленных вами за день ступенек. Работает он в составе сопроцессора **M8**, собирающего также данные с акселерометра, гироскопа и компаса. Результат их стараний компилируется в новой программе **Health**.

Функционирует она по несколько необычной схеме: сама ничего не считает, а компонует результаты сторонних фитнес-трекеров, рисуя красивые графики по пройденным шагам, накрученным на велосипеде километрам, а также потребленным и потраченным калориям. Сразу скажем, на звание «очередного» трекера Health не претендует, являясь скорее комплексной программой о здоровье, умеющей общаться и с врачами (явно не в нашей стране, скорее всего), и подсказывать вам, когда лучше отдохнуть, а когда заняться делом.

iOS 8

Впрочем, Health в новой операционке iPhone лишь верхушка айсберга. Неожиданно для всех ОС стала более открытой. В строке состояния появились виджеты от сторонних компаний. Фотографии, видео и файлы теперь можно отправлять не только почтой, но и через любую программу, поддерживающую данное действие. Появилась в iOS возможность сменить родную клавиатуру на стороннюю, а фирменные клавиши обзавелись встроенными смайликами и рисунками. Еще одна приятная вещь: на только полученную SMS можно ответить через строку состояния, не переключаясь на приложение Message. Наконец, Apple дала разработчикам доступ к дактилоскопическому датчику. Теперь его можно использовать не только для разблокировки экрана и покупок в App Store, но и для ввода паролей на сайтах или в соцсетях.

Ну и напоследок отметим, что работает все это действительно долго. Батареи iPhone 6 без проблем хватает на полные сутки, а iPhone 6 Plus живет порядка полутора дней. Означает ли это, что новые iPhone удались? А вот тут уже с какой стороны зайти.

Те, кто давно знаком с большими Android, в iPhone не найдут для себя ничего неожиданного. Мало того, возможно, в глаза бросится ряд недоработок. Проблемы с управлением, отсутствие возможности прижать клавиатуру к краю экрана, маленькое разрешение камеры — в мире Android это проходили года полтора назад.

Но для тех, кто давно прикипел к iOS, свежие iPhone станут откровением. Непривычно большие экраны, фирменная программа «Здоровье», скоростная съемка, мгновенные ответы на SMS, новые клавиатуры — все это дарит массу положительных впечатлений. От какого из iPhone их стоит набираться? Здесь мы советовать не будем. По уровню исполнения телефоны одинаковы, выбирать придется на основе личных ощущений. Хочется мини-планшет с функциями звонилки — однозначно 6 Plus, лениво растягивать пальцы — ваш выбор iPhone 6.

● *Дмитрий Колганов*

НАСТОЯЩИЙ ФЛАГМАН

Тестирование флагманского телефона Sony Xperia Z3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор**: сенсорный моноблок
- **Операционная система**: Android 4.4.4
- **Дисплей**: 5,2 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор**: Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,5 ГГц)
- **Графическое ядро**: Adreno 330
- **Оперативная память**: 3 ГБ
- **Встроенная память**: 16 ГБ
- **Карта памяти**: micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры**: 2,2 Мп (фронтальная), 20,7 Мп (основная, автофокус, HDR)
- **Связь**: GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули**: Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация**: A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы**: micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM, магнитная зарядка
- **Уровень защиты**: IP68
- **Аккумулятор**: несъемный, 3200 мАч
- **Комплектация**: зарядка, кабель USB-micro-USB, наушники
- **Размеры**: 14,7x7,2x0,73 см
- **Вес**: 152 г
- **Цена на октябрь 2014 года**: 29 990 рублей

Три месяца назад, в «Игромании» №8/2014, мы закрыли тему топовых телефонов на Android, рассказав о четырех флагманах — LG G3, HTC One (M8), Samsung Galaxy S5 и Sony Xperia Z2. Сегодня в этом квартете изменения. **Sony** обновила трубку, и у нас на тестах **Xperia Z3**.

Первый взгляд

Скорое появление очередного флагмана не связано с ошибками прошлой версии, просто у Sony такая политика: пока все выпускают по одному топовому телефону в год, она разрабатывает два. Нам лично подобная практика не очень нравится, обидно отдать за аппарат 30 000 рублей и через шесть месяцев оказаться с устаревшей моделью на руках, но такова тактика Sony, и в ней есть свои плюсы. За счет сокращенного цикла производства компания быстрее реагирует на потребности рынка и оперативнее исправляет собственные просчеты. Так было с Z2, так стало и с Z3.

Уж не знаем, какими тряпками подгоняли работников Sony, но новый флагман от предшественника отличается как спорткар от самосвала. Взять вот внешний вид. Человек неподготовленный разницы может и не увидеть: прямоугольный корпус построен по старой бутербродной схеме, когда лицевая и задняя стороны закрыты стеклом, а по периметру идет металлический ободок. Однако при прямом сравнении с Z2 различия видны невооруженным взглядом.

Корпус у Z3 элегантнее. На смену рубленым граням Z2 пришли аккуратно закругленные боковины. За счет этого в неизвестном направлении скрылся почти миллиметр толщины, а трубка стала удобнее ложиться в руку. Если к предшественнику мы привыкали несколько дней, то на этот раз на освоение свежих форм ушло где-то полдня, причем потратили мы их в основном на борьбу со скользким стеклом. Панели Sony теперь полирует гораздо тщательнее, из-за чего на столе аппарат скользит словно лысая покрышка по льду. Это немного неудобно, но компенсируется приятными тактильными ощущениями.

Еще одна интересная конструктивная особенность — пластиковые вставки по углам аппарата. Они, по идее, должны защищать конструкцию при падениях, аккумулируя и рассеивая энергию удара. А вот с чем Sony справиться не смогла, так это с царапинами. Как и на Z2, задняя панель ненавидит соседство с твердыми предметами и довольно быстро теряет товарный вид. Спасает здесь лишь то, что само стекло не окрашено, и новоприобретенные дефекты не бросаются в глаза.

Управление

С управлением Sony экспериментировать не стала и все кнопки, как и раньше, расположила на правой грани. По центру встало фирменное «питание», под ним — качелька громкости, а в самом низу разместился «спуск затвора». Последний, кстати, теперь чуть более тугой, чем на Z2, и в автомобильном зажиме больше не срабатывает.

Небольшие изменения коснулись портов. На левом боку остались только micro-USB с магнитным контактом для зарядки от док-станций, а на правом свое место заняли micro-SD и nano-SIM. Как и в прошлых моделях, все разъемы, кроме «магнита», закрыты прорезиненными заглушками, защищающими телефон от влаги и пыли. Сертификат IP68 позволяет гулять с трубкой под проливным дождем и в случае острой необходимости глушить ею рыбу в речке. С последним, правда, одно условие — выловить Z3 надо максимум через полчаса, а глубина погружения не должна превышать полутора метров.

Забавно, но на этот раз тотальная броня не повлияла ни на динамики, ни на микрофон. Если с Z2 собеседника было слышно весьма посредственно, то теперь, как ни бери телефон, голос передается хорошо. То же и в обратном направлении: абсолютно все отметили, что слышали нас без искажений.

Преобразились и внешние динамики, стоящие снизу и сверху дисплея. Они теперь изначально работают в тандеме (раньше верхний излучатель приходилось запускать вручную) и звучат заметно лучше предшественников. К высоким наконец-то добавились средние частоты, так что смотреть фильмы стало приятнее. Вот только с громкостью все еще беда. Мощи встроенной акустики хватает лишь на одну-две комнаты.

Зато к встроенному ЦАП претензий нет. В клочья наушники он не разрывает, но выдает достаточно мощный и чистый сигнал, поддерживаемый рядом программных надстроек. Есть пятиполосный эквалайзер, усилитель баса и несколько цифровых улучшалок, играющих с компрессией дорожки.

Дисплей

Доработали в Z3 и экран. Для начала, ему выдали вменяемый датчик приближения, и отныне во время разговора можно не бояться случайных нажатий. Еще дисплею вручили улучшенную подсветку. Она и в прошлом поколении была нормальной, сейчас же, если выкрутить все на максимум, получается совсем «вырви глаз» — яркость переваливает за отметку в 650 кд/м^2.

В остальном экран остался прежним. В его основе лежит IPS разрешением 1080x1920. Углы обзора у нее, как и полагается, большие, смотреть можно хоть параллельно, единственное — потеряете насыщенность черного цвета. Что же касается общей цветопередачи, то Z3, как и предшественник, старается показывать картинку такой, какая она есть на самом деле, без ядовитой травы или синих, как флаг Евросоюза, глаз. Хотя, если всего этого захочется, в настройках дисплея имеются специальные улучшайзеры, после включения которых экран пускается во все тяжкие и заливает яркими красками и фотографии, и видео.

Софт

Работает телефон на **Android 4.4.4** с фирменной оболочкой Sony, перекочевавшей сюда напрямую с Z2. Над операционкой японцы поколдовали основательно, тем не менее перегружать аппарат лишними программами и надстройками не стали — все по делу.

Так, верхняя шторка получила вкладку «быстрые параметры», за которой скрыты все основные настройки. А список программ Android пополнился подменю, облегчающим навигацию по куче установленного ПО: есть сортировка, поиск и прямое удаление.

Клавиатура в Z3 проработана отлично. По удобству сравниться с ней сможет, наверное, только вариант LG G3. Клавиши все крупные, поддерживают Swype-ввод, плюс по мере использования телефон обучается вашему стилю речи и через неделю-другую весьма успешно прогнозирует, что вы хотите написать. Звучит жутковато, зато удобно.

Что же касается фирменного софта, то из скучного отметим пару Android-магазинов, наэкранные калькулятор с «блокнотом», доступ к **PlayStation Store**, агрегатор новостей **Socialife**, вариацию на тему Shazam под именем **TrackID** и сетевой пульт управления телевизорами Sony Bravia. Из интересного же здесь две программы — **Remote Play** и **LifeLog**. Пойдем по порядку.

Remote Play на момент тестирования был не доступен, но принцип его работы нам известен. Если у вас дома стоит PlayStation 4 с выходом в интернет, то при помощи Z3 вы сможете подключиться к ней из любой точки земного шара, запустить тот же Killzone и поиграть в него на экране мобильного телефона. Как при этом управлять? С джойстика PS4, который придется таскать с собой. Естественно, кредл для установки трубки в геймпад докупается отдельно.

Вторая программка, LifeLog, — очередная вариация на тему фитнес-трекеров, только поданная под интересным соусом. Если обычно подобные утилиты максимум могут замерить ваш пульс, примерно посчитать количество сделанных шагов и грозно прикрикнуть «хорош жрать, давай побегай», то LifeLog исповедует иной подход к делу.

По сути, это программа-шпион, аккуратно записывающая каждое ваше действие. Определяется абсолютно все: сколько вы за сегодня прошли, пробежали, проспали, проехали на велосипеде, на машине, как долго сидели в интернете, соцсетях, как много потратили времени на фильмы, музыку, чтение и даже фотографии. Все эти мелочи утилита скрупулезно подсчитывает, откладывает на временной шкале и суммирует в недели, месяцы и годы.

Поначалу результаты выглядят просто забавно, но ровно до момента, пока не соберешь статистику хотя бы за месяц. Два дня за рулем, почти сутки на SMS, звонки и Facebook, еще день на интернет… и это при том, что не сделал и трети положенных взрослому человеку шагов. Когда видишь такую бешеную трату времени, становится не по себе и действительно хочется что-то менять. И в Sony, надо отдать ей должное, это предусмотрели. Для каждого параметра можно ставить цели — допустим, «не тратить на социалки больше десяти минут в день, а вместо этого побольше гулять». Конечно, без минусов LifeLog не обошлась.

В Z3 появился новый вариант экономии батареи — Ultra Stamina. Он переводит экран в черно-белый режим, отключает все модули связи, кроме телефонного, и обещает продержать аппарат четыре дня.

В Xperia Z2 все разъемы подсвечивались лампами экрана, в Z3 эта незадокументированная функция исчезла, и теперь подключать зарядку по ночам приходится на ощупь.

Во-первых, она периодически ошибается и принимает езду на машине за марш-бросок на 30 километров. Во-вторых, утилите явно не хватает компьютерного приложения-компаньона, которое бы подсчитывало время, проведенное за обычным ПК. Ну и, в-третьих, LifeLog сильно бьет по батарейке. ПО постоянно использует GPS и сажает аккумулятор за сутки.

Железо

Без LifeLog телефон живет почти два дня, причем, что интересно, это при меньшей, чем у предшественника, емкости батареи и чуть большей производительности. Железо досталось по наследству: 3 ГБ оперативки, графическое ядро Adreno 330 и процессор Qualcomm Snapdragon 801, только теперь работающий не на 2,3 ГГц, а на 2,5 ГГц. Почему Sony не использовала более новые модели чипов, например Snapdragon 805, не известно; возможно, потому, что и этого набора хватает с головой. Система летает, игры не тормозят, а большего, в принципе, и не надо.

С теми же мыслями Sony, похоже, перекидывала с Z2 на Z3 камеры. Спереди стоит матрица на 2,2 Мп, сзади — на 20,7 Мп. В качестве снимков тоже без прогресса. Фронтальный модуль снимает по принципу «в Skype лицо узнаваемо, ну и ладно», то есть при хороших условиях в солнечную погоду получаются недурственные Full HD-фотографии, а дома под лампочкой всплывает много «мыла» и «зерна». Куда лучше работает основная камера.

Она делает снимки разрешением вплоть до 5428x3936 и умеет снимать 4K-видео. Если не воспринимать телефон как профессиональный фотоаппарат, то к результатам не придраться. Фокусировка почти всегда правильная, объекты детализированные, паразитных шумов нет. Ошибки вылезают лишь в особо сложных условиях. Ночью проявляет себя слабая светочувствительность, а на удаленных объектах — грубая работа софтового блюра, активно смазывающего границы предметов.

Софтовый набор в Z3 довольно стандартный. Есть панорамы, AR-эффекты, серии фотографий и скоростная съемка для видео. Из любопытного отметим режим «мультикамера». Если под рукой есть еще один телефон/планшет Xperia, то Z3 сможет использовать его фотомодуль для одновременной съемки с двух ракурсов. Как выглядит результат — не знаем, с нашим Xperia Z2 система работать отказалась.

Конечно, это не страшно, функция вряд ли будет пользоваться бешеной популярностью у обладателей нового телефона, но все же это еще один камешек в огород Sony. Для флагмана в Z3 многовато таких вот мелких шероховатостей. Работа с PS4, заявленная чуть ли не как главная фишка, пока не запущена, LifeLog периодически ошибается с записями, а софтовая часть камеры перебарщивает с «мылом». Есть и претензии к оформлению. Заднее стекло корпуса явно надо делать грубее — будет не так приятно рукам, зато телефон перестанет скользить по столу, а то некоторые уже жалуются на разбитые аппараты.

Впрочем, если не зацикливаться на мелочах, коих хватает у любых устройств, придраться к Xperia Z3 невозможно. Как телефон новинка безупречна. Красивый внешний вид, логичная и быстрая оболочка, мощное железо и, что важно, высокое качество связи вкупе с живущим по два дня аккумулятором. Попади Z3 в наше августовское сравнительное тестирование, Galaxy S5 и LG G3 пришлось бы несладко, конкурент получился будь здоров.

● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ высокая производительность
+ хорошие материалы
+ громкие динамики
+ логичная оболочка
+ поддержка PS4

– МИНУСЫ –

– мелкие программные недоработки
– скользкое заднее стекло

БОЛЬШОЙ УЛЬТРАБУК

Тестирование игрового ноутбука MSI GS70 2PE Stealth Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, TN, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4700HQ (4 ядра, 2,4—3,4 ГГц)
- **Память:** 16 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 870M (3 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 2x 128 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n (Killer 1202), Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, HDMI, 3x 3,5-мм джек, 2x Mini DisplayPort, LAN (Killer E2200)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Аккумулятор:** 5400 мАч
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Комплектация:** зарядка, чехол для переноски, диски с драйверами и клиентом War Thunder
- **Габариты:** 41,9x28,7x2,2 см
- **Вес:** 2,66 кг
- **Цена на октябрь 2014 года:** от 63 000 рублей

Долгое время игровые ноутбуки ассоциировались с толстенными корпусами, странным дизайном и внушительным весом. Сейчас все несколько иначе. Производители ожесточенно борются с лишними сантиметрами и стараются по максимуму скинуть заветные килограммы. Пару месяцев назад результатами своих стараний нас удивляла Razer, а сегодня этим будет заниматься **MSI**, представившая второе поколение 17-дюймового **GS70 2PE Stealth Pro**.

Первый взгляд

Для выбранного формата выглядит новинка на пять баллов. Ни кричащих цветов, ни пошлых лампочек, ни загадочных выштамповок — строгий черный прямоугольник, чуть скругленные края и светящийся белым логотип-дракон на крышке. Усиливают впечатление габариты. Толщина всего 2,2 см, вес около 2,7 кг. В жизненных координатах — GS70 2PE без проблем помещается в обычном рюкзаке и не особо сильно нагружает плечи.

Чтобы добиться таких размеров, в MSI отказались от пластика в пользу более легкого и прочного металлического сплава. Из него сделаны как верхняя, так и нижняя половинка ноутбука. Пластмассу можно найти только в оформлении дисплея и на верхней грани крышки в виде тонкой полоски. Последнюю сюда добавили не ради экономии. Пластик лучше цепляется за пальцы и не так сильно пачкается, как металл. С учетом, что именно за эту часть приходится хвататься при поднятии экрана, решение более чем разумное.

Собрано все на уровне. Так как корпус, по сути, кусок железа, то и болтаться здесь нечему. Хорош и шарнир. Расположен он по центру конструкции, уверенно держит крышку в заданном положении и позволяет поднимать ее одной рукой. Внутри все оформлено в том же стиле. Экран окружен довольно толстой пластиковой рамкой черного цвета, а под запястьями — литая металлическая панель с решеткой динамиков за клавиатурой и кнопкой питания с оранжевой подсветкой.

Органы управления

Схема управления у GS70 2PE классическая: клавиатура плюс тачпад. Последний — большая панель-кнопка. Ее основательно утопили в корпус, оградили зеркальной рамкой и научили понимать мультитач-жесты. Не понравилось нам только одно: разрешения для 17-дюймового экрана недостаточно. Движения от края до края хватает лишь на три четверти рабочего стола, хочешь дальше — отрывай и переноси палец. Возможно, в будущих прошивках это исправят.

Зато к клавиатуре, разработанной **SteelSeries**, не придерешься. Подложка дубовая, клавиши полноразмерные и с довольно длинным для ноутбука ходом. Специально для игр **Shift** с **Ctrl** сделали большими, а на место левой **Windows** поставили **Fn**, через которую реализовано несколько системных комбинаций. Есть и подсветка. Причем поделена она на три разноцветных зоны, настраиваемых в комплектной программе **SteelSeries Engine**. В ней же разрешается программировать кнопки, задавая им

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Score	Graphics	Physics
4378	4805	8 865

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS	Scores
21,5	542

Unigine Valley 1.1

FPS	Scores
25,8	1078

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Tomb Raider		
Ultra, AF 16x	39,9	33,1
Ultra, AF 16x, SSAA 2x	26,2	23,2
Hitman: Absolution		
Ultra, AF 16x	78,1	72,8
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	45,9	39,9
BioShock Infinite		
UltraDX11, AF 16x	72,6	56,9
UltraDX11+DDOF, AF 16x	63,8	50,9
Crysis 3		
High	40,4	32,4
Max	29,9	24,6
Metro: Last Light		
VeryHigh, AF 16x	36	33
VeryHigh, AF 16x, SSAA	22	19
VeryHigh, AF 16x, PhysX	32	27
Battlefield 4		
Ultra	77,7	52,6
Ultra, MSAA 2x	55,7	39,2

свои значения и записывая на них макросы. Штука не новая, но для лэптопов пока редкость, на нашей практике она встречалась только в моделях MSI.

Экран

Хорош в GS70 2PE и экран. Хотя установлена обычная TN-матрица с Full HD-разрешением, картинку ноутбук выдает убедительную. Сильных перекосов по цветам нет, углов обзора по вертикали достаточно, чтобы с комфортом смотреть фильмы лежа на диване, а запаса по яркости вкупе с матовым покрытием хватает на игру под яркой лампой.

На удивление мощными в лэптопе оказались динамики. Их пять штук, сделаны они компанией **Dynaudio** и кричат так, что некоторые настольные колонки позавидуют. Причем воспроизводят излучатели не только высокие частоты, но и убедительно прорабатывают верхнюю середину. Конечно, хотелось бы больше басов, но и без них на игры и фильмы возможностей акустики хватает с головой.

То же скажем про порты. Несмотря на звание «компактного», разъемов GS70 2PE получил с избытком. На правой грани разместились замок Кенсингтона, «питание», пара USB 3.0 и кардридер. На левую отправились LAN, HDMI, два Mini DisplayPort, еще пара USB 3.0 и три 3,5-мм джека для подключения многоканальной акустики. За работу последней отвечает стандартный чип **Realtek** с приятным бонусом в виде софта **Creative**, умеющего добавлять басов, раскладывать стереосигнал в «виртуальный суррaунд» и чуть зажимать звук при помощи технологии Crystalizer. Не обошлись без дополнений и модули связи. За LAN и Wi-Fi отвечают платы **Qualcomm Atheros Killer**, умеющие перераспределять приоритеты между программами.

Еще пара приятных вещей в GS70 2PE — комплектная полугодовалая лицензия на **XSplit Gamecaster**, облегчающий процесс стриминга в онлайн, и бонусы для любителей **War Thunder**. Если зарегистрировать ноутбук на сайте MSI, то можно получить ключ на месяц «премиума», 15 000 местного золота, танк KV-1B и самолет P-63 Kingcobra. Последние, кстати, кроме как с продуктами MSI, поставить в свой ангар не получится ни за какие деньги.

Техника

Впрочем, тем, кто War Thunder не интересуется, переживать не стоит, мощи в ноутбуке хватает на любые современные игры. Всеми делами внутри компьютера заправляет полноценный четырехъядерник **Intel Core i7-4700HQ** с поддержкой Hyper-Threading и частотой от 2,4 до 3,4 ГГц. В помощь ему есть две планки оперативки DDR3-1600 МГц по 8 ГБ каждая. Интересна и дисковая система. В некоторых версиях стоят сразу три SSD, объединенных в **MSI Super RAID 2** и выдающих до 1,5 ГБ/с. У нас на руках, правда, оказался вариант поскромнее. На **Windows 8.1 Pro 64-bit** было выделено два SSD объемом по 128 ГБ, а на файлы — классический жесткий диск на 1 ТБ.

Ну и самое главное для игровой системы — видеокарта. В GS70 ставится либо **GeForce GTX 860M** (версия 2PC Stealth), либо **GTX 870M** (Stealth Pro). Мы работали с последней. По составу видеоядра (1344 CUDA-блока, 112 текстурников и 24 движка растеризации) она соответствует настольной GeForce GTX 670. Похожи платы и по производительности.

В Full HD и на максимальных настройках все тестовые игры уложились в необходимые для комфортного восприятия 30 fps. А со снижением разрешения до 1680x1050 они еще и позволяли включить антиалиасинг, что для столь тонкого ноутбука весьма серьезное достижение. Есть, конечно, у такой мощи и свои минусы. Во-первых, во время игры корпус ощутимо греется, и, дабы владельцы не обжигали колени, к днищу приклеили теплоемкую ткань. Во-вторых, без розетки новинка живет недолго, встроенной батареи на 5400 мАч хватает минут на пятьдесят Sims 4 или на три с половиной часа фильмов.

●●●

Факт обидный и ограничивает свободу использования, но общего впечатления не портит. GS70 2PE Stealth Pro — это проработанная до мелочей модель с очень высокой производительностью, отличной клавиатурой и приемлемыми для частых путешествий массогабаритными параметрами. Соответствует всему этому и стоимость. В комплектации с одним SSD на 128 ГБ и 8 ГБ оперативки обойдется лэптоп в 63 000 рублей. В нашем варианте — в 78 000 рублей. С учетом, что конкуренты ничего похожего не предлагают, вполне разумно. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ высокая производительность
+ удобная клавиатура
+ поддержка макросов
+ хороший звук
+ массогабаритные характеристики

– МИНУСЫ –

– маленькое разрешение тачпада
– слабая батарейка

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Доллар опять пошел вверх, а за ним рванули и цены на железо. Подорожало абсолютно все — и память, и материнки, и процессоры, и корпуса. Какой-никакой баланс сохранился лишь в конкурентоспособном секторе видеокарт. Новую **GeForce GTX 980** сумели удержать в прошлогодних рамках, а ценники на **R9 290** и **R9 290X** официально снизили на 33 и 37% соответственно. Впрочем, нам это не поможет, почти во всех конфигурациях придется сделать шаг назад.

Основные изменения этого месяца

- «Дешево и сердито» с процессором Intel переведем на **Pentium Dual-Core G3460**. А в аналогичную конфигурацию на базе **AMD** установим четырехъядерный **FX-4350**.
- Оперативная память дорожает не по дням, а по часам, так что временно забудем о планках с развитым охлаждением и возьмем «стандартные» модули от **Silicon Power** и **Corsair**.
- Шаг назад сделаем и в графе «Видеокарта». **PowerColor Radeon R7 260X** отправится в «Дешево и сердито», а **TurboDuo Radeon R9 285** займет свое место в «Займи, но купи».
- А вот «Тебя я видел во сне» поднимем на пару ступенек выше. Здесь у нас сегодня и новый чипсет **Intel X99** с поддержкой сорока линий PCE-e 3.0, и память DDR4 с пропускной способностью 22 400 МБ/с, и, конечно же, процессор **Intel Core i7-5960X Extreme Edition** с пиковой производительностью в 183,5 Гфлопс, и три **Palit NE5X980015G2-PG401F** на базе свежих GeForce GTX 980.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, Socket LGA2011, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	44 600
Кулер: Thermalright SilverArrow IB-E Extreme (ал. + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3650
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE (ATX, LGA2011-3, Intel X99, 8x DDR4-1333/3200 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, 2x USB 2.0, 10x USB 3.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 700
Память: 8x 4 ГБ DDR4-2800 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M4A2800C16	30 800
Видеокарты: 3x Palit NE5X980015G2-PG401F (NVIDIA GeForce GTX 980, 1127-1216/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	69 600
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	53 550
HDD: 2x 6 ТБ WD Red WD60EFRX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID 1	24 540
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3500
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6x 6+2-pin, 2x 8-pin)	12 500
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводная, подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9400
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8300
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	28 100
Мониторы: 3x BenQ XL2720Z (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, аудиовыход, NVIDIA 3D Vision 2)	55 920
Со всеми наворотами:	**382 660**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6780
Кулер: GlacialTech Igloo H58 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1400 об/мин, 33 дБ)	1200
Материнская плата: ASRock 990FX EXTREME3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-800/2100 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4070
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C9	4100
Видеокарта: PowerColor Radeon R9 280X (AMD Radeon R9 280X, 880/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	10 810
HDD: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3120
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	630
Корпус: Gigabyte GZ-ZIF238R (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2050
Блок питания: Aerocool Imperator 650W (650 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2750
Системный блок:	**35 510**
Мышь: Razer Krait 2013 (6400 dpi, лазерная, проводная)	2800
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510S (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4950
Колонки: Microlab FC360 (5.1, 100 Вт, 70 дБ, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	7200
Монитор: ASUS VN279Q (WLED, A-MVA, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, MHL, 2x 2 Вт)	13 450
Системный блок и периферия:	**63 910**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C9	4100
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5830
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6970
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	3900
Со всеми наворотами:	**84 710**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3-3,6 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7720
Кулер: GlacialTech Igloo H58 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1400 об/мин, 33 дБ)	1200
Материнская плата: MSI Z97-G43 GAMING (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C9	4100
Видеокарта: PowerColor TurboDuo Radeon R9 285 (AMD Radeon R9 285, 945/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9350
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2420
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	630
Корпус: Gigabyte GZ-ZIF238R (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2050
Блок питания: Aerocool Imperator 650W (650 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2750
Системный блок:	**34 870**
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, проводная)	2900
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	3400
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	9150
Монитор: ASUS VG278HE (WLED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	17 050
Системный блок и периферия:	**67 370**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6240
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5830
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6970
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	3900
Со всеми наворотами:	**90 310**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4080
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	400
Материнская плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2580
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Silicon Power SP004GBLTU160N01/2	3240
Видеокарта: PowerColor Radeon R7 260X (AMD Radeon R7 260X, 1130/6000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4690
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2170
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	630
Корпус: Xigmatek Recon Black (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1370
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, неразборный 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1450
Системный блок:	**20 610**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	990
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 основных + 7 дополнительных клавиш)	1100
Колонки: SVEN SPS-702 (2.0, 2x 20 Вт, 40-22 000 Гц)	1990
Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	6770
Системный блок и периферия:	**31 460**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	770
Замена видеокарты: PowerColor Radeon R7 265 (AMD Radeon R7 265, 930/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	1360
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V55 SP120GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	2760
Звуковая карта: ASUS Xonar DSX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2140
Со всеми наворотами:	**38 490**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3460 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3750
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	400
Материнская плата: ASRock B85 PRO4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	2920
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Silicon Power SP004GBLTU160N01/2	3240
Видеокарта: PowerColor Radeon R7 260X (AMD Radeon R7 260X, 1130/6000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4690
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2170
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	630
Корпус: Xigmatek Recon Black (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1370
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, неразборный 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1450
Системный блок:	**20 620**
Мышь: Logitech G400S (4000 dpi, проводная)	1400
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	650
Колонки: JetBalance JB-454 (2.1, 45 Вт, 65 дБ, 30-20 000 Гц)	2070
Монитор: ASUS VS239HV (WLED, IPS, 23 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI)	8400
Системный блок и периферия:	**33 140**
Замена ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1100
Замена видеокарты: PowerColor Radeon R7 265 (AMD Radeon R7 265, 930/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	1360
SSD: 120 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE120BW (SATA Rev. 3, запись — 410 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	3600
Звуковая карта: ASUS Xonar DSX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2140
Со всеми наворотами:	**41 340**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4850
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21 дБ)	900
Материнская плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	2900
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair CMV4GX3M1A1600C11	3760
Видеокарта: PowerColor Radeon R7 265 (AMD Radeon R7 265, 930/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	6050
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2420
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	630
Корпус: Thermaltake Versa H23 CA-1B1-00M1NN-01 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700
Блок питания: HIPER M550n (550 Вт, 120 мм, неразборный 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2300
Системный блок:	**25 510**
Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1100
Клавиатура: Logitech G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	1900
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	4250
Монитор: BenQ GL2760H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	9400
Системный блок и периферия:	**42 160**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1930
Замена видеокарты: PowerColor Radeon R9 280X (AMD Radeon R9 280X, 880/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4760
SSD: 240 ГБ Silicon Power Velox V55 SP240GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, зап. — 480 МБ/с, чт. — 556 МБ/с)	4730
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 112 дБ/112 дБ, 7.1)	2800
Со всеми наворотами:	**56 380**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4850
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	700
Материнская плата: ASRock Z87 Pro3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3800
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair CMV4GX3M1A1600C11	3760
Видеокарта: PowerColor Radeon R7 265 (AMD Radeon R7 265, 930/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	6050
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2170
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	630
Корпус: Thermaltake Versa H23 CA-1B1-00M1NN-01 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700
Блок питания: HIPER M550n (550 Вт, 120 мм, неразборный 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2300
Системный блок:	**25 960**
Мышь: Logitech G500S (8200 dpi, проводная)	1900
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводн., 128 ос. + 14 доп. клавиш, USB-хаб, подсветка)	2500
Колонки: Microlab FC 330 (2.1, 56 Вт, 80 дБ, 35-20 000 Гц)	3450
Монитор: Philips 274E5QDAB (WLED, AH-IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, MHL, 2x 6 Вт)	10 550
Системный блок и периферия:	**44 360**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3800
Замена видеокарты: PowerColor TurboDuo Radeon R9 285 (AMD Radeon R9 285, 945/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3300
SSD: 250 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE250BW (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	4450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 112 дБ/112 дБ, 7.1)	2800
Со всеми наворотами:	**58 710**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ТЕСТ №11

НОЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В этом году студии Naughty Dog исполняется 30 лет. Однако свое нынешнее название она получила в…

А. 1984
Б. 1989
В. 1993
Г. 1997
Д. 2001

❷ Главная героиня Alien: Isolation приходится Эллен Рипли…

А. Внучкой
Б. Племянницей
В. Матерью
Г. Дочерью
Д. Сестрой

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Сюжет Middle-Earth: Shadow of Mordor целиком базируется на основе рассказа, написанного самим Толкиеном незадолго до его смерти.

А. Да, именно так все и было!
Б. Чушь, Толкиен никогда такого бы не написал!…

❹ The Vanishing of Ethan Carter разрабатывалась на движке CryEngine, и именно по этой причине у нее столь красивая графика.

А. Все верно.
Б. Нет, вы что-то путаете!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — See this headlamp? It's like a superpower! I can just look at one of those things and they die! It's my flaming eye of Mordor!

(— Видите налобный фонарь? Это как суперсила! Посмотрю на этих, и они умрут! Это моё пылающее око Мордора!»)

А. Divinity: Original Sin
Б. Alone in the Dark
В. Alan Wake
Г. Middle-Earth: Shadow of Mordor
Д. The Lord of the Rings: War in the North

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Dear Esther
Б. Proteus
В. The Forest
Г. The Vanishing of Ethan Carter
Д. Alan Wake

❼ Максимальный рекорд, официально зарегистрированный в игре Pac-Man, составляет…

А. 3 333 360 очков
Б. 2 247 252 очка
В. 3 113 145 очков
Г. 3 347 250 очков
Д. 41 290 411 очков

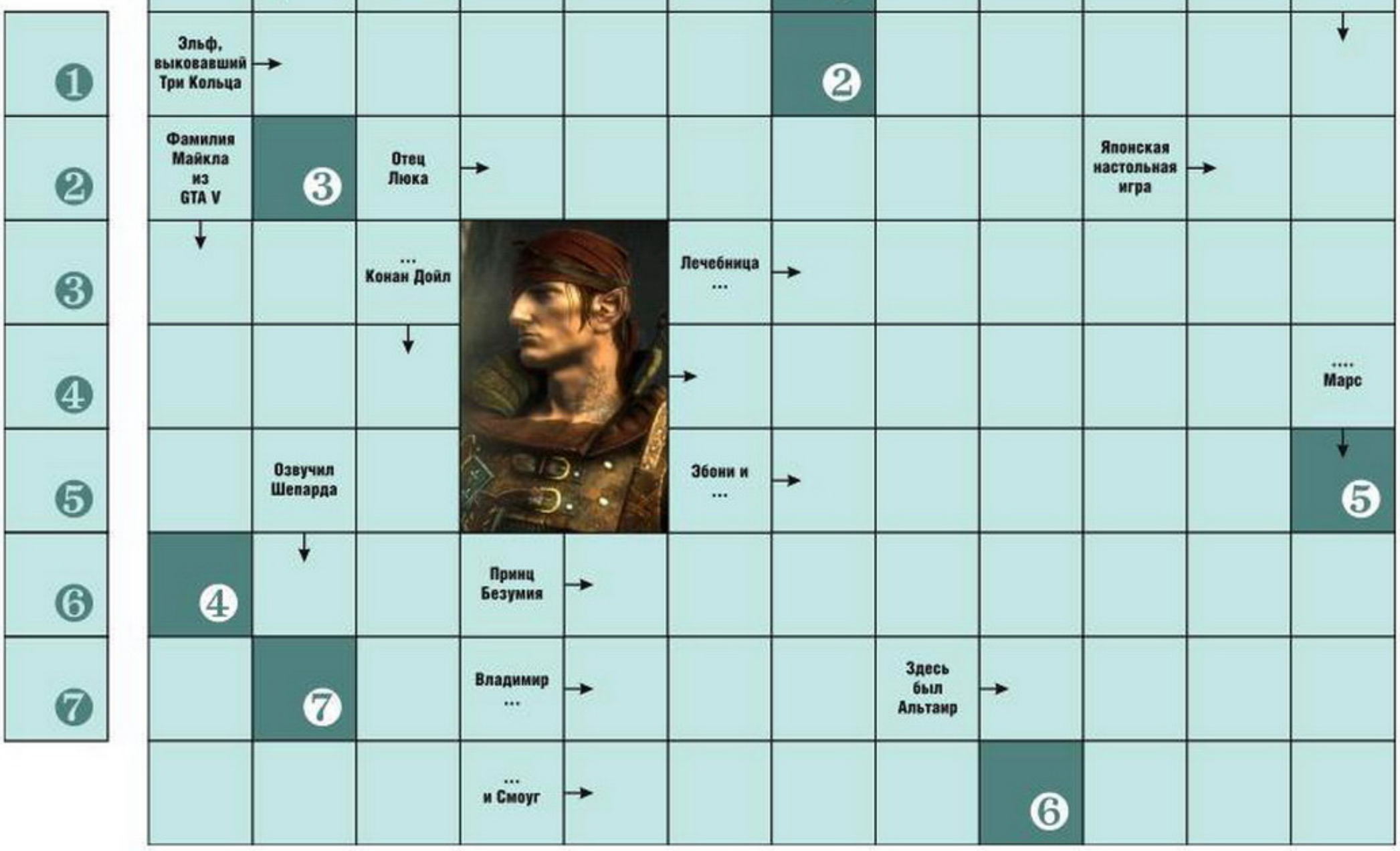
Игровая мышь
Bloody V8
(Black)
с автоматическим подавлением отдачи
пятью режимами разрешения
и минимальным временем отклика
(www.bloody.com/ru)

НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №11

НОЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



НАШ ПРИЗ

BQS Singapore

первый смартфон BQ
оснащенный поворотной
камерой с разрешением
до 8 Мп
(www.bq-mobile.com)

ВИДЕОПАМЯТЬ №11 НОЯБРЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

Коврик для мыши
Bloody B-080
изготовленный из высококачественной резины
с тканевым покрытием
(www.bloody.com/ru)

НАШ ПРИЗ

Ноябрь

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
44							1
45	2	3	4	5	6	7	8
46	9	10	11	12	13	14	15
47	16	17	18	19	20	21	22
48	23	24	25	26	27	28	29
49	30						

ИГРОМАНИЯ

Издатель Deep Silver **Разработчик** Volition

THE EVIL WITHIN

Ноябрь

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
44							1
45	2	3	4	5	6	7	8
46	9	10	11	12	13	14	15
47	16	17	18	19	20	21	22
48	23	24	25	26	27	28	29
49	30						

Издатель Bethesda Softworks **Разработчик** Tango Gameworks

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№09/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. В (игра Sleeping Dogs ранее называлась True Crime)
2. В (компания Sierra выпускала игры серии King's Quest)
3. А (известный музыкант Пол Маккартни написал заглавную тему для игры Destiny)
4. Б (белорусская компания Wargaming.net не приобретала терпящую убытки Crytek)
5. Г (цитата была взята из игры Red Dead Redemption)
6. Д (на скриншоте была изображена игра Mind: Path of Thalamus)
7. Б (знаменитый геймдизайнер Мишель Ансель присоединился в Ubisoft, когда ему было 17 лет)

Победитель

Васильев Сергей (Москва)

Яркий смартфон **Nokia XL**
на базе Android с 5-дюймовым экраном
и двумя сим-картами *(www.nokia.com)*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Кастелланос, Лаки, Оз, Олимп, Лара, Алдуин, Ред, Лея, Париж, Уиллингем, Анкария, Ада, Салазар, Даг. По вертикали: Уокер, Ривии, Аня, Атлас, Маг. Ключевое слово: **Ликвид.**

Победитель

Махин Иван (Воронеж)

Яркий смартфон
Nokia XL
на базе Android
с 5-дюймовым экраном
и двумя сим-картами
(www.nokia.com)

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. Divinity: Original Sin
2. Surgeon Simulator
3. Sacred 3
4. Drakensang: The River of Time
5. Too Human
6. Psychonauts
7. The Expendabros
8. F1 2012
9. Condemned: Criminal Origins
10. Dreamfall: The Longest Journey

Победитель

Толстыга Андрей (Москва)

Стабилизатор
APC Line-R LE1200-RS
предназначенный для защиты электрооборудования от скачков в сети *модель не шумит имеет три евророзетки, позволяющих подключать любую технику без использования переходников*
а также широкий диапазон входного напряжения:
от 160 В до 300 В
www.apchome.ru

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до **23.11.2014**. Итоги будут подведены в январском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Свен Винке делится опытом

Десять советов независимым разработчикам

На протяжении пятнадцати лет **Larian Studios** работала с различными издателями. В 2011 году студия решила стать независимой и самостоятельно выпускать свои проекты. Стратегия сработала: недавняя **Divinity: Original Sin** стала самой успешной игрой в истории компании. Глава Larian Свен Винке делится советами, которые помогли команде не только успешно разработать, но и самостоятельно издать игру.

1. Занимайтесь тем, что делают издатели. Только эффективнее.
Издатели будут предлагать вам свои услуги: PR, маркетинг, локализацию, тестирование, дистрибьюцию. Текущая ситуация на рынке ПК-игр позволяет делать большинство этих вещей самостоятельно, и именно это мы и сделали. Такие занятия стоит планировать заранее, потому что они будут отнимать у вашей команды дополнительные силы и время.

2. Сформулируйте вашу идею в двух словах и развивайте ее.
Уложите концепцию игры в одну фразу, которую вы потом будете рассказывать другим людям. Мы, наверное, поступили слишком осторожно. Если бы мы сразу говорили, что Divinity: Original Sin — это «современный **Baldur's Gate** с возможностью совместного прохождения», то получили бы куда больше внимания прессы. До самого релиза некоторые издания думали, что мы делаем клон **Diablo**.

3. Постройте структуру людей, ответственных за PR.
Мы наняли: PR-директора для координации всех коммуникаций, PR-агентство для работы с англоязычной прессой, локальные PR-агентства для работы с прессой в Германии, Франции и Польше. Мы много инвестировали в пресс-туры, приглашали журналистов к себе в офис или же сами ездили к ним. Все это сильно помогло прессе понять, какую игру мы делаем, на что надеемся, каковы наши амбиции, а нам — дало внимание игроков задолго до релиза.

4. Следите за своими конкурентами.
Мы постоянно наблюдали за нашими конкурентами. Читали все, что могли найти про их игры. Как только нам выдавался шанс попробовать их проекты, мы в них играли — в виде бета-версий, демо или стендов на выставках. Но самое главное — мы периодически проверяли, не совпадает ли наша дата релиза с их планами.

5. Пожертвуйте будущей выручкой в пользу стратегии.
Это может показаться безумием: мы заключали настолько невыгодные для нас сделки, что инвесторы не могли от них отказаться. Договорились отдать значительную часть выручки от игры, но сохранить права на бренд и интеллектуальную собственность. Стратегия в этом случае взяла верх над тактикой; благодаря этой схеме мы знали, что можем задержать игру несколько раз и все равно остаться на плаву. Теперь мы можем разрабатывать следующие проекты совсем без привлечения инвесторов.

6. Агрессивно фильтруйте ваши бизнес-отношения с партнерами.
Когда вы делаете интересную игру, много людей будет пытаться связаться с вами и предложить свои услуги — сервисы цифровой дистрибьюции, издатели второго эшелона, менеджеры по партнерским программам и так далее. Эти люди будут тормозить вас своими бесконечными письмами, они попросят долю вашей выручки и долю вашего внимания. Поэтому куда правильнее сконцентрироваться на одном партнере — например, Steam, в случае ПК-разработки, — и агрессивно отсеивать всех остальных.

Свен Винке

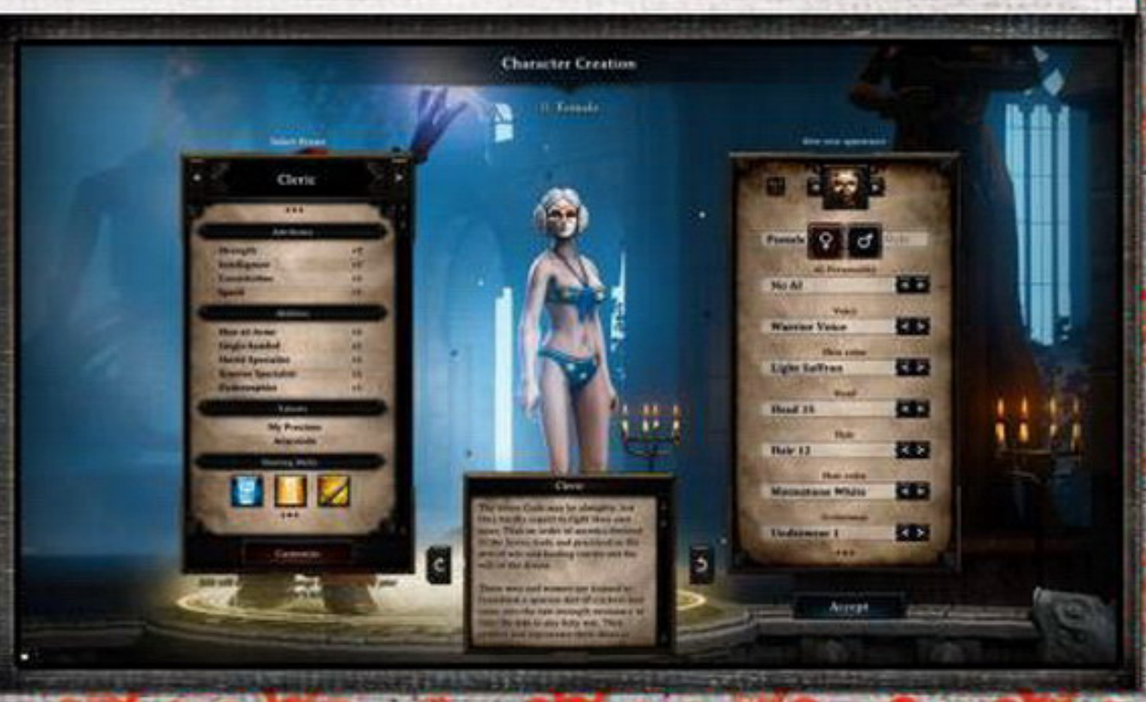
7. Знайте своих игроков. Общайтесь с ними, как будто они ваши друзья.
Общайтесь со своей аудиторией любым возможным способом, причем делайте это напрямую — через «Твиттер», «Фейсбук», форумы. Будьте открыты для критики — эти дискуссии болезненны, но они сделают вашу игру лучше. Готовьтесь выбросить кучу готовой работы в мусорное ведро, следуя отзывам комьюнити. В ином случае вы рискуете выпустить игру, в которую никто, кроме вас, не будет играть.

8. Вкладывайте в вашу игру все — все деньги, все время и все силы.
Успех вашей игры определит ваше будущее. Если ставки таковы, то, на мой взгляд, глупо не вкладывать в эту игру все, что у вас есть. Люди будут называть вас безрассудным, но, думаю, безрассудство — это как раз не делать все, что в ваших силах. Я вложил в Divinity: Original Sin все личные средства — и, если честно, понятия не имею, что произошло бы, если бы у нас ничего не получилось.

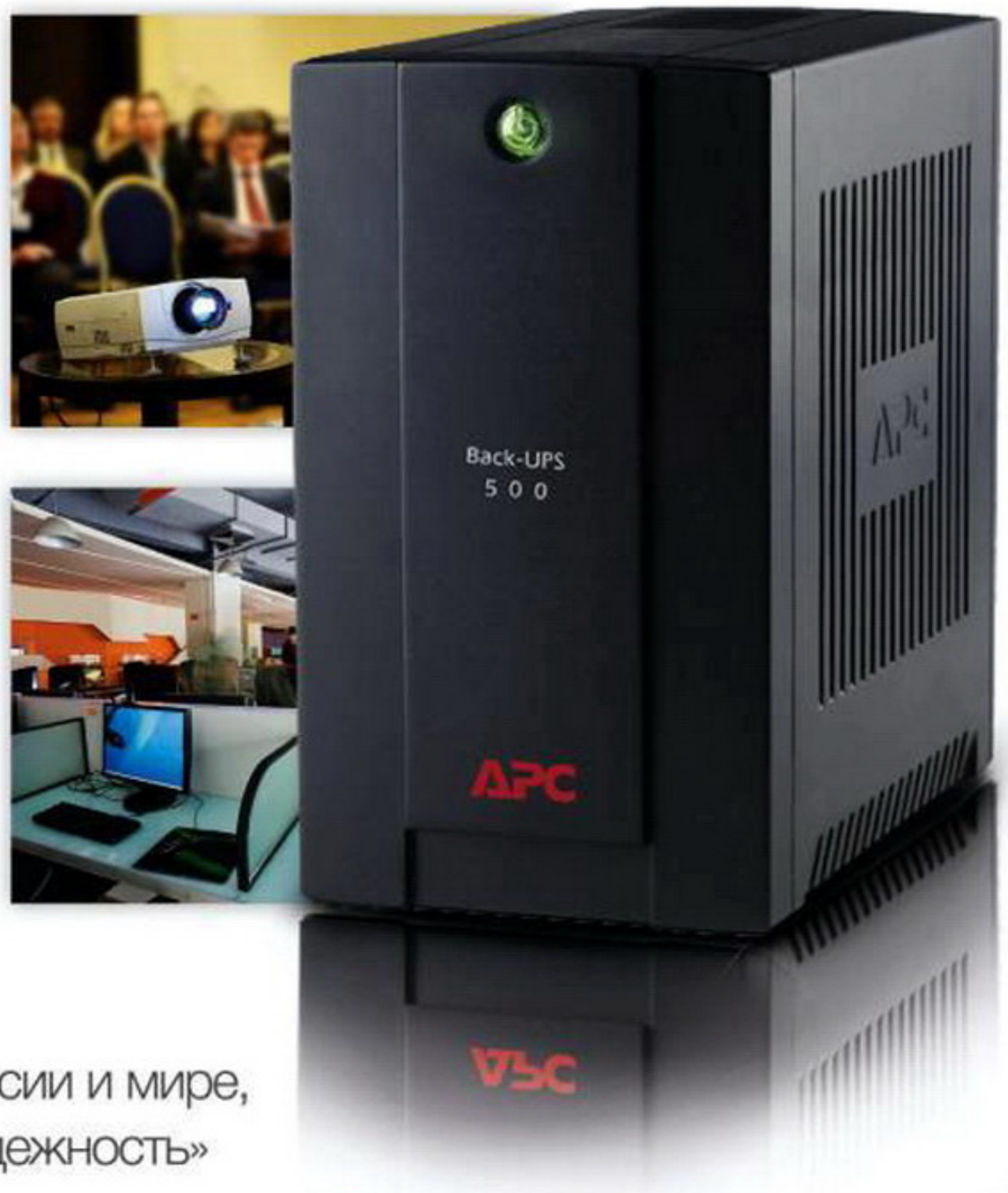
9. Делайте больше, чем от вас ожидают.
Вам нужно, чтобы игроки говорили о тех вещах в игре, которые они совсем не ожидали там увидеть. Скорее всего, где-то вы обязательно ошибетесь, что-то сделаете просто на среднем уровне. Но люди будут обсуждать именно те фишки, которые их удивили, а сарафанное радио по-прежнему один из самых мощных маркетинговых инструментов.

10. Отлаживайте вашу игру до упора.
Многие игроки и пресса будут составлять впечатление о вашей игре по первым десяти минутам — и они должны быть безупречны. «Неограненные алмазы» получают не больше восьми баллов из десяти, но если вы потратите время на совершенствование, то сможете рассчитывать на девять и выше. Это работает именно так.

И последнее — никогда не сдавайтесь ■



APC Back-UPS: жизнь продолжается после отключения электричества



APC by Schneider Electric - Бренд №1* в России и мире, подтвержденный званием «легендарная надежность»

Область применения данного ИБП:

- Компьютеры и перефирийное оборудование
- Проекторы
- Беспроводные роутеры и ADSL модемы
- Игровые приставки
- Беспроводные радиотелефоны
- Сетевые хранилища данных

Когда отключается электроснабжение, в дело вступают наши легендарные источники бесперебойного питания (ИБП) Back-UPS. Они мгновенно переводят домашнюю электронику на питание от батарей, чтобы переждать краткосрочное отключение, либо корректно завершить работу без риска потерять такие ценные данные, как цифровые фотографии, аудио- и видеозаписи. Кроме того, имеются розетки, обеспеченные только сетевыми фильтрами, — для защиты оборудования и данных от некачественного электропитания и опасных скачков напряжения.

Надежная защита самого важного

ИБП Back-UPS обеспечивают защиту широкого спектра домашней электроники. Ежедневно с утра и до вечера в любой ситуации — будь то запись любимой программы, обновление статуса в Facebook или новый рекорд в игре — досуг человека зависит от способности домашней электроники работать без сбоев. В APC by Schneider Electric созданы решения батарейного резервного питания, которые позволяют обеспечить постоянную готовность оборудования к перебоям в электросети, чтобы вы могли дальше продолжить свой досуг.

Включите компьютер, чтобы принять участие в РОЗЫГРЫШЕ устройств APC BC500-RS Battery Back-UPS!

Зайдите на сайт www.apc.com/promo и введите код 50913p

*по данным отчета IDC Russia Quarterly UPS Tracker за 2012 год

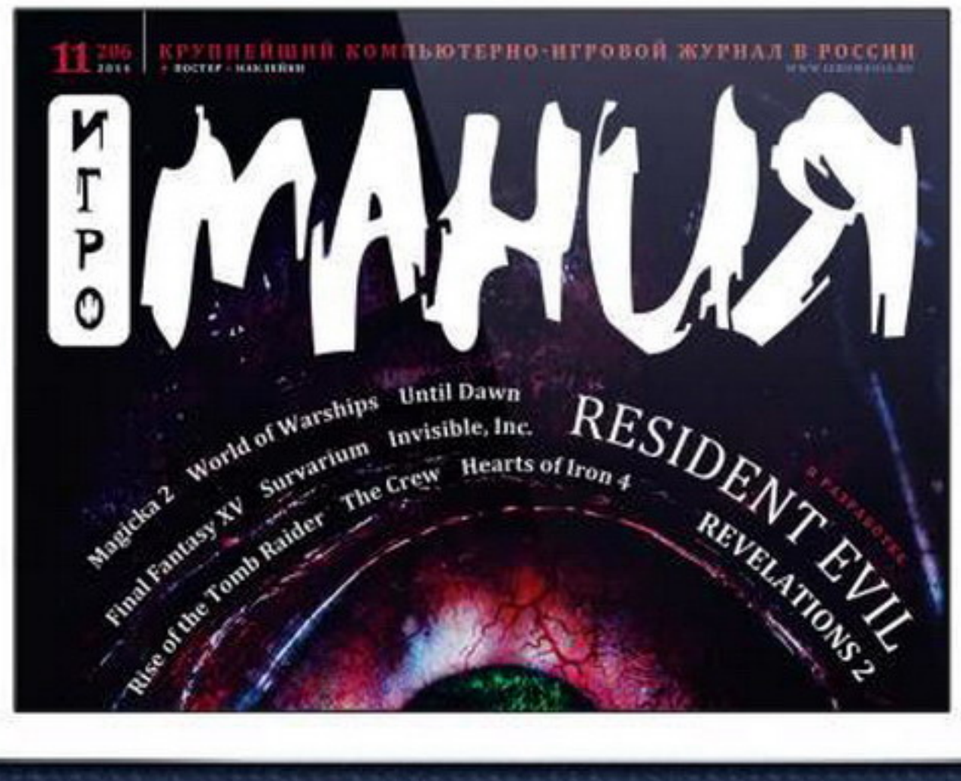
Back-UPS BC500-RS - Надежный и доступный ИБП

- Евророзетки для удобного подключения техники;
- Компактный и легкий;
- Многоразовый автоматический предохранитель для защиты от перегрузок;
- Внешний ключ подключения батареи для защиты батареи от преждевременной разрядки;
- Два года гарантии.

APC™ by Schneider Electric

©2013 Schneider Electric. Все права защищены. Все товарные знаки являются собственностью корпорации Schneider Electric Industries SAS или ее аффилированных компаний.
www.schneider-electric.com • 998-2544_RU
Реклама

ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID



Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

IGROMANIA.RU/MOBILE

МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD

ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ О ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКЕ

Загрузите в App Store

MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI

ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ — БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

РЕКЛАМА

КРОВЬ, РОБОТЫ, ПУШКИ — НУЖЕН ТОЛЬКО ТЫ

PLAYBL.RU

BLACKLIGHT
RETRIBUTION

PERFECT WORLD

ZOMBIE STUDIOS

РЕКЛАМА